MUTANT

REGLER

MUTANT

TILLVERKARE:

HENRIK STRANDBERG · MICHAEL PETERSÉN
REGELKONSTRUKTION

NILS GULLIKSSON · STEFAN THULIN
HENRIK STRANDBERG · MARCUS THORELL
VÄRLDSSKAPARE

STEFAN THULIN
GRAFISK FORM

STEFAN THULIN · HENRIK STRANDBERG
ORIGINAL

TOBIAS GREEN · DANNE KOCHANSKI
ERIK TOLLSTEDT · MARTIN FREDRIKSON
HÅKAN ACKEGÅRD
ILLUSTRATIONER

THOMAS FEINER
OMSLAGSBILD

NILS GULLIKSSON
PRODUKTION

JOHAN SJÖBERG · FILIP ALEXANDERSON
MAX LUNDGREN · SVANTE RENDAHL
SYD MEAD · RIDLEY SCOTT
ANDERS BLIXT · OLLE SAHLIN
OVÄRDERLIG ASSISTANS

ÅKE ELDBERG · GREG COSTIKYAN
FREDRIK MALMBERG · KLAS BERNDAL
THOMAS GUNNARSSON · VIC KOTNIK
ASSISTANS

HERZOGS REPRO AB
REPRO

TRYCKPRODUKTION VÄSTERÅS 1989
TRYCK

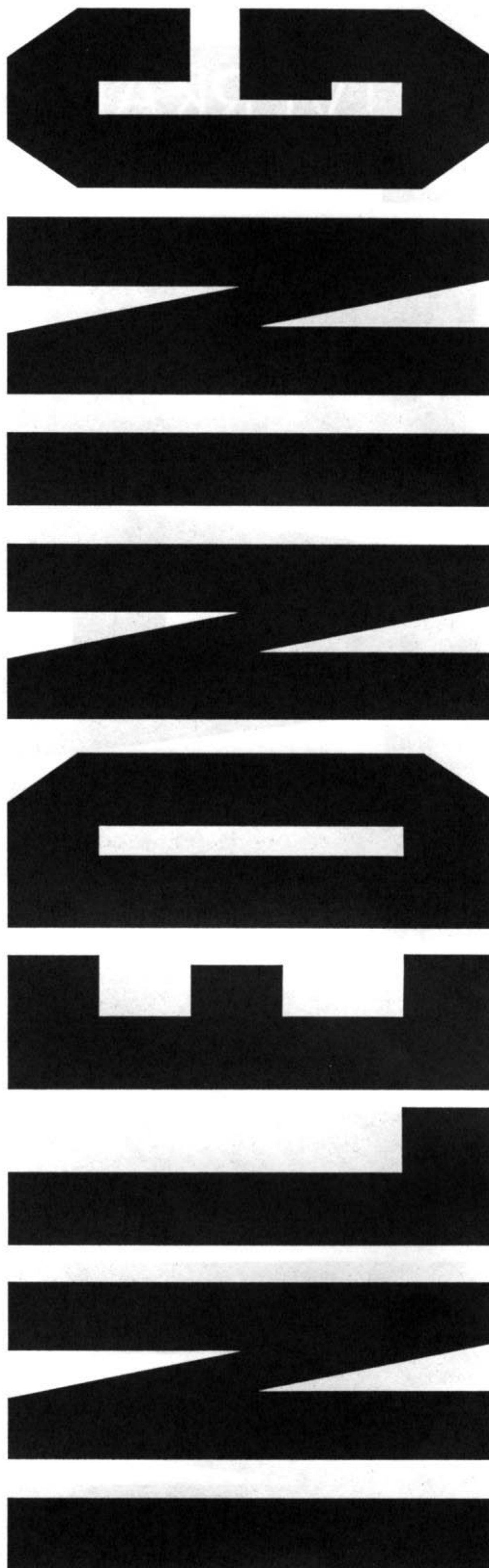
FÖRORD

En gång i den grå forntiden, närmare bestämt 1984, publicerade Äventysspel det första Mutant. Sedan dess har mycket hänt. Vi har publicerat flera äventyr och expansionsmaterial. Under dessa fyra år har vi sett hur Mutant har blivit Sveriges näst populäraste rollspel med massor av entusiastiska fans.

Vi har också blivit medvetna om att det ursprungliga Mutant är behäftat med olika svagheter. Nils Gulliksson gjorde den första skissen till nya Mutant i februari 1989 och ur denna växte den här nya versionen sakta fram.

Om du har några frågor rörande Mutant kan du skriva till Äventyrsspel (tyvärr kan vi inte besvara frågor per telefon). Formulera frågorna så att de kan besvaras med 'ja', 'nej' eller en kort mening. Märk gärna kuvertet 'Mutant'. Bifoga alltid ett frankerat kuvert med ditt namn och din adress om du vill ha svar.

Adress: Äventyrsspel/Target Games, Åsögatan 115, 116 24 Stockholm



ANNO 2010 FÖRFALLET

Det samhälle som 1900-talet skapade börjar nu förfalla märkbart. Utvecklingen tar likartade vändningar i i stort sett hela världen. Sjukhus, skolor, militärväsende, polisstyrkor, etc privatiseras och exploateras. Statens makt sjunker till i stort sett ingenting, och i stället blir det företagen som styr. En enorm skillnad mellan en liten klick av mycket rika företagshöjdare och en stor massa av fattiga 'burkslavar' uppstår. Jordens fattiga länder börjar låna pengar av företagen i stället för av världsbankerna, och tvingas att betala med sina enda tillgångar, naturtillgångarna.

Miljöförstöring och utsläpp börjar göra sig märkbara på jordens ekologiska balans. Olja och andra viktiga råvaror börjar ta slut, och överbefolkning blir ett allt allvarligare problem. Här och var görs tafatta försök att vända det dystra händelseförloppet, men utan samordning så är det företagens profithunger som gör sig gällande.

Förfallet har dock bara börjat...

ANNO 2020 RYMDÅLDER

När jordens resurser och utrymmen inte längre räcker till söker sig företagen ut i rymden, där de kan stifta sina egna lagar och skaffa sig råvaror gratis. Den rika eliten flyr undan misären på jorden, och kvar blir de fattiga, åldrade, svaga och oliktänkande; nio tiondelar av befolkningen.

I rymdkolonisationens spår följer miljöförstöring, överbefolkning, strålningsolyckor, etc, då företagens intresse för jorden minskar. Svältkatastrofer, epidemier, kärnkraftsolyckor, m. m., blir vardagsmat. 'Myndigheterna' förlorar totalt greppet över situationen och kan inte vara till någon hjälp. Storföretagen flyr i allt större utsträckning till rymden, där pengarna finns.

Under katastrofernas tyngande ok slås de svagaste ut omedelbart, medan de starkare samlas i hänsynslösa, laglösa och desperata ligor. De flesta dras till storstädernas relativa trygghet.

Tredje världens länder, vilka aldrig egentligen kommit på fötter, går i total konkurs då deras resurser försvinner ut i rymden. Länderna blir kolonier till storföretagen. Efter flera missväxtår, orsakade av kärnvapenprover och klimatförändringar, slås två tredjedelar av Afrikas fattiga mångmiljardbefolkning ut.

Stora områden kring 'novorna', de ställen där den radioaktiva strålningen till följd av kärnkraftsolyckor, dumpning av RA-avfall och kärnvapenprover är direkt livsfarlig, förklaras för 'Förbjudna zoner'. Omkring zonerna byggs väldiga stängsel med avancerade bevakningssystem upp. Ingen tar någon hänsyn till människorna inne i de förbjudna zonerna.

ANNO 2030 FÖRETAGSVÄLDET

I städerna, som nu är av storleksordningen 10 - 30 miljoner inv., är det nu de mindre företagen som styr i egenskap av skickligt manövrerade marionetter i händerna på rymdens megakorporationer.

Det är huvudsakligen företagens ledning och säkerhetsstyrkor som har tillgång till rymdens avancerade högteknologi, medan det vanliga folket får nöja sig med biprodukterna. Den teknologiska standarden är överlägsen allt vad 1900-talet kunde prestera, vilket på sitt sätt gör livet bekvämare. Vad som saknas är samordningen.

I bostadsblocken upprätthåller medborgargarden ordningen; i produktionsblocken inne i staden sköter företagen sitt, med hjälp av 'InterPol', internpolisiära styrkor, högteknologisk övervakning och stenhårda ID-kontroller. De bryr sig lite om andra än sina egna anställda.

Underjordiska komplex i städerna blir tillhåll för människor som av någon anledning inte vill visa sig i dagsljus. Gäng av likasinnade (skins, loonies, maffiasyndikat, religiösa fanatiker, hippies, f. d. brottslingar, etc.) be-

vakar sina 'revir-kvarter' från intrång.

Artificiell intelligens ser dagens ljus, men lyckas aldrig konkurrera ut den mänskliga hjärnan. Somliga företag utrustar sina Inter-Pol-styrkor med androider, biologiska robotar, nästan perfekta kopior av människor.

ANNO 2040 "STJÄRNORNAS KRIG"

Bland företagspamparna i rymden bidrar låsta förhandlingslägen, järnhård konkurrens, hänsynslösa metoder och motstridande uppfattningar till att 'Stjärnornas krig'; kriget mellan stjärnorna, bland stjärnorna, utbryter. Under loppet av tio minuter sprängs rymdstationer och administrativa baser till ett värde av 3.000 triljarder Eurodollar till atomer. Städerna på jorden kan inte ingripa, eftersom meddelandena om kriget kommer när allt redan är över. Ett fasansfullt lugn sprider sig över jorden då alla inser vad som hänt högt över deras huvuden. En total antiklimax på decennier av vanmakt utbryter, och i städerna hålls enorma triumftåg där megakorporationernas undergång firas.

ANNO 2050 STABILISERINGEN

I städerna börjar nu läget stabiliseras en smula, och somliga talar om en ny framtidsoptimism. Städernas företag, som tidigare varit helt styrda från ovan, bildar karteller som styr städerna gemensamt. En kompromissanda genomsyrar städernas klimat, och vissa gemensamma ordningsstyrkor upprättas, bl. a. metropolisen och SVOT-styrkorna (Speciella Vapen och Tekniker).

Cybernetik och ny roboteknik är ett direkt resultat av företagens nya samarbetsvilja. Inom några år finns teknikerna tillgängliga för allmänheten. Dessa nya framsteg leder till en markant ökning av såväl produkton som konsumtion.

ANNO 2060 MUTANTERNA

När nu framtidsoptimismen lämnar människorna i ett kontemplativt glädjerus så dyker nästa hot upp, alldeles runt hörnet.

Mutanter; de förbjudna områdenas vanställda invånare, har tidigare ignorerats eftersom de hållits isolerade i de förbjudna zonerna, rättslösa och akterseglade. Efter 'Stjärnornas krig' bryts dock isoleringen, och när livskraftiga mutanter börjar dyka upp och sluta sig samman i stora gäng, välbeväpnade och välförsedda med de förbjudna zonernas teknologi, myntas begreppet 'Mutantfaran'. Här och var börjar de rent av konkurrera med landsortsbefolkningen om de fåtaliga resurser som finns. De bäst beväpnade vinner kampen och blir ännu starkare. Uttrycket 'Skymningszonen' myntas som en benämning på områdena mellan de neonupplysta städerna och de mörklagda förbjudna zonerna.

En direkt följd av mutanternas omvandling blir en massflykt till städerna, som inte längre klarar av att hysa de enorma massorna. 'Pionjärer', tungt rustade förband av folk som inte längre får plats i de överbefolkade men skyddande städerna, förvisas till skymningszonen, där de lever i muromgärdade byar till skydd mot de desperata mutanterna. Pionjärerna visar brinnande hat gentemot stadsbefolkningen som vänt dem ryggen; hatet är ömsesidigt. Den starkes rätt råder, var och en får klara sig själv. Makten i skymningszonen kommer ur en gevärsmynning.

ANNO 2070 KATASTROFEN

Felprogrammerade datorer och mängder av konstiga beslut leder till att ett kärnvapenkrig utbryter. Trettio procent av städerna slås ut totalt, medan den ännu så länge fåtaliga befolkningen i skymningszonerna klarar sig relativt bra. Kriget går allmänt kort och gott under benämningen Katastrofen.

Kriget orsakar en markant höjning av den radioaktiva bakgrundsstrålningen, vilket leder till att antalet mutanter ökar. Även i städerna börjar mutationerna på nyfödda barn att öka. Till en början bedrivs viss forskning som strävar mot att kunna ta bort mutationerna med det senaste inom medicinsk teknik, men resurserna räcker inte till då mutanterna ökar i antal. Det mesta av forskningen läggs ned.

Klimatförändringar och jordbävningar orsakar geografiska förändringar. Avsmältning vid polerna dränker sakta men säkert stora delar av världen, men Skandinavien höjs några meter och klarar sig därför undan de värsta översvämningarna. Delar av USA, Sydamerika, Storbritannien, Benelux och Frankrike dränks helt.

Experiment med genmanipulation ger i samband med den ökade bakgrundsstrålningen upphov till psimutanter.

Skymningszonernas inbyggare plundrar de utbrända städerna. Mutationer och desperation får dem att trotsa strålningen, vilket leder till än fler mutationer.

ANNO 2080 MUTANTS TIDSÅLDER

Glöm världen du lever i just nu, och allt du har föreställt dig om dess framtid. Det här är en mörk framtid, där cynism, pessimism och den hårda stadens livssyn är de gängse livsfilosofierna. Tänk inte realistiskt – tänk stort! Tro inget – konstatera! Ifrågasätt inte – inse!

Den mörka framtidens städer ligger som isolerade öar i ett hav av laglöshet och kaos. De har sällan färre än tio miljoner invånare, och det förhållandevis ringa antalet uppvägs av storleken. Som exempel kan sägas att Japan i Mutants framtid har en enda stad – Japan.

Hundravåningars skyskrapor med blänkande glasfasader står som dvärgar mellan superkomplexen; megaskraporna, svävplattorna och vägnäten, interstradorna. Kommunikationer sker huvudsakligen med robotstyrda, eldrivna bilar; mängder av magnetsignaler i vägbanorna styr robotarna dit man vill.

Överallt neon och reklam. På himlen holovision; gratis och lättillgängligt. Luften nere mellan stadens komplex förhållandevis ren och klar, men solljus en sällsynthet. Färskt dricksvatten, äkta kött, mjölk och tobak lyxvaror. Shoppingrundor ett minne blott – allt styrs via din hemterminal.

Staden styrs fortfarande av företagskartellerna, vilka dock i stor utsträckning tappat greppet om den övergripande situationen. De flesta av stadens invånare föds, lever och dör inom ett och samma företag. Företagen blir som isolerade enheter i städernas enorma massa; små och ensamma. Konkurrensen hindrar det mesta av allt samarbete, och SVOT-styrkorna och metropolisen är det enda som håller dem samman.

Kvartersgäng, brats, bildar 'stater i staten' och upprätthåller sin egen ordning. De håller varsitt kvarter och lever huvudsakligen av beskyddarverksamhet. Inte ens företagens InterPol- och SVOT-styrkor har någon makt i de av gängen behärskade kvarteren. Somliga gäng sponsras t. o. m. av företag för att sabotera för konkurrenter och deras anställda. Förbindelserna de olika gängen emellan kan liknas vid två roterande sågklingor som möts.

Mutanter lever nu fritt i städerna, ditlockade av företagen som skriker efter arbetskraft. De accepteras av resten av befolkningen, men inte mer. Många mutanter har tagit sin tillflykt till 1900-talets gamla tunnelbanor, där de slipper visa sig för allmänheten.

Cybernetik är numera vardagsmat för städernas invånare. Endast företagens anställda, i synnerhet SVOT-styrkorna, har dock

tillgång till den mer sofistikerade cybernetiken, om man undantar svarta marknaden, förstås.

Droger i form av alkohol, narkotika och centralstimulantia är ett mycket vanligt problem bland städernas stressade befolkning. Somliga företag kräver till och med att deras anställda använder uppiggande eller lugnande medel för att kunna bli maximalt effektiva på arbetet.

Städerna utgör dock en försvinnande liten del av jordens yta. I skymningszonerna lever pionjärer och mutanter i väl befästa byar. De har liten eller ingen kontakt med städerna, och transporter städerna emellan sker i tungt beväpnade konvojer. Mutanter lever i egna byar och accepteras inte på farmerna på samma sätt som de gör i städerna. I städernas allra närmaste omgivning ligger en del gruvor och kraftförsörjningsstationer, mycket starkt befästa och oftast underjordiska. 'Mutantfaran' är inte glömd.

En stor del av ödemarken utanför städerna har lämnat naturlagarnas naturliga banor och ligger som öar av minnesmärken efter Katastrofen. Enorma kratrar, upp till tio mil i diameter, vittnar om kärnexplosionerna som raderade ut ett stort antal städer. Förtunningar i atmosfären orsakar lokala klimatförändringar, så att djungler växer upp där det tidigare varit ofruktbar tundra. Sprickor, förkastningar och vulkaner vittnar om jordbävningar och andra oroligheter i jordens inre, och de stora slätterna mellan högriskområdena görs osäkra av muterade, desperata rovdjur på jakt efter byte.

De förbjudna zonerna, novorna efter kärnkraftsolyckor, krigszonerna där stridsrobotar utför uppdrag de fick för tiotals år sedan och georiskområdena, alla undviks de som pesten. Inramade av elförande stängsel, uppsatta av robotar dels för att stänga in eventuella mutanter, dels för att hindra plundrare som kan få obotliga smittor där inne, är de förbjudna zonerna öde och okända. Fortfarande lyckas dock en och annan grupp av 'självmordsplundrare' ta sig in bakom de höga stängslen, men endast en bråkdel lyckas återvända till städerna, tomhänta eller med rika byten av förlorad högteknologi.



VAD ÄR ETT ROLLSPEL?

Glöm allt du har lärt dig om spel. Ett rollspel är inte ett spel i vanlig mening, utan snarare handlar det om att du tillsammans med några av dina vänner kan få uppleva en serie äventyr som äger rum i en värld långt bortom vardagens jämna lunk. Ett rollspel kan jämföras men en actionfilm, men med skillnaden att spelarna, som sköter huvudrollsinnehavarna, får skriva sina egna manus medan spelledaren/regissören sköter intrigen, birollerna, statisterna och miljön. Spelets mål är inte att vinna eller förlora, utan att uppleva häftiga äventyr och utföra stordåd som inte står filmernas hjältar efter och på detta sätt skapa sina egna fantastiska historier och hjältar. Dem du spelar med är oftast inte motståndare utan partners som du bör samarbeta med.

Grunden i rollspelet är rollpersonen. När du träder in i Mutants framtidsvärld så tar du på dig en helt annan persons egenskaper och förmågor. Detta är din rollperson och det är honom eller henne du ska agera som i äventyren. För att fortsätta parallellen med äventyrsfilmen; det är den roll du spelar. Rollpersonen är inte du själv, utan en annan person, liksom man skiljer på skådespelaren som person och den roll han spelar i filmen.

Din rollpersom har vissa egenskaper som man fastställer med tärningsslag. Tärningarna talar om hur stark, intelligent, smidig o. s. v. han är. Dessa förmågor kallar vi grundegenskaper. Din rollperson är dock inte oföränderlig; med tiden skaffar han sig erfarenhet och kunskaper på många områden, vilket anges med siffror och benämns färdigheter.

Spelledaren är spelets viktigaste person. Det är han som skapar världen där spelarnas rollpersoner lever. Han bestämmer hur världen skall ska se ut, vilka som bor där, vad de gör och vad de tycker om dig. Han hittar också på de situationer du ställs inför. Det är bara spelledaren som behöver behärska reglerna. Spelarna ska koncentrera sig på att spela sina rollpersoner.

Spelledaren utformar alltså världen, men det är reglerna som ger riktlinjer för hur allt som sker i den händer. Så snart en rollperson försöker göra någonting, finns det regler som visar hur stor chans han har att lyckas. Tänk dig att din rollperson försöker knäcka koden till ett datasystem. Klarar han av det? Det beror på en av hans grundegenskaper, intelligens, och datorns kapacitet. Med hjälp av tabeller och tärningsslag kan man sedan avgöra om han lyckas eller inte.

1.1. SAMARBETE ELLER TÄVLAN?

När ni spelar rollspel gör ni det tillsammans och hjälps åt för att nå ert mål. När ni tillsammans låter er fantasi flöda, kan man skapa en berättelse som blir mycket spännande därför att ingen vet i förväg vad som kommer att hända.

I de flesta sällskapsspel handlar det om att någon eller några ska vinna. I ett rollspel kämpar ni dock inte mot varandra, utan mot de faror som era rollpersoner möter i spelvärlden. Ni måste samarbeta om ni ska kunna klara er i ett slagsmål mot en grupp ligister eller trasiga mördarrobotar. Att förlora betyder i det här sammanhanget att man t. ex. blir av med sitt liv eller sina surt förvärvade pengar. Att vinna kan vara att klara dig levande genom den förbjudna zonen eller att rädda din brorsa från maffiasyndikatets klor. En viktig del av framgången är också att din rollperson samlar erfarenhet och blir skickligare. Hur du lyckas väljer du själv; vill du gå den hårda vägen är riskerna och spänningen större; går du lugnare fram får du tänka mer för att hitta elegantare lösningar.

Faran är en väsentlig del av rollspelet. Mest spännande är det när man agerar i liv-och-död-situationer. Du kan som spelare i ett rollspel ge dig in i livsfarliga äventyr utan att löpa någon personlig risk. Det är din rollperson som utsätts för alla faror och drabbas av alla skador. Om din rollperson stryker med på kuppen är det bara att greja en ny och med friska krafter sticka ut och äventyra igen. För att ge din rollperson det rätta engagemanget bör du inte spela två rollpersoner samtidigt.

1.2. VAD ÄR MUTANT?

Mutant skiljer sig från de flesta andra rollspel. Det utspelar sig i vår egen värld, fast i framtiden. Tonvikten i spelet ligger på action och häftiga äventyr. Era rollpersoner är tuffa äventyrare som kommer att få kämpa mot organiserad brottslighet, skjutgalna mutanter, gatornas ligistgäng och samhällets förfall. Var vaksam och ha pistolen lättillgänglig i hölstret.

1.3. MATERIAL

I spelets låda finns några olika prylar som ska hjälpa till när du spelar eller spelleder Mutant.

1.3.1. ROLLFORMULÄR

Rollformuläret är en blankett för rollpersoner. Där kan du fylla i dess grundegenskaper, färdigheter och andra data och ha dem lätt tillgängliga under spelets gång. Även spelledaren behöver hålla reda på sina rollpersoner (spelledarpersoner — SLP) och kan antingen fylla i rollformulär för dem eller för anteckningar på vanliga pappersark.

Ett tips: skriv med blyerts på rollformuläret. Vad som helst kan hända, och många speldata kan komma att förändras under spelets gång.

1.3.2. TÄRNINGAR

I boxen hittar du också fyra tärningar. Den sexsidiga kuben känner du igen från vanliga spel men de andra tre ser lite ovanliga ut. De åtta- och tiosidiga tärningarna slås på vanligt sätt.

Den pyramidformiga fyrsidiga tärningen är däremot lite speciell. Du kan ju inte avläsa resultatet från ovansidan. I stället ser du på siffrorna som står på tärningens sidor. Den siffra som står rättvänt, d. v. s horisontellt, är tärningens utfall.

På den tiosidiga tärningen betyder resultatet 0 i själva verket 10.

Tärning förkortas med bokstaven T. Efter T:et anges vilken slags tärning du ska använda och siffran före T:et visar hur många gånger du ska slå. 2T6 betyder alltså att du ska slå en sexsidig tärning två gånger och lägga samman resultatet. Om du slår 2T6 och får 3 och 5 blir reslutatet av tärningskastet 8.

SPECIALFALL

Ibland nämns T3, en tresidig tärning. Någon sådan existerar inte, utan du ska slå en sexsidig och avläsa 1 och 2 som 1, 3 och 4 som 2 och 5 och 6 som 3.

En tvåsidig tärning, T2, slås också med en sexsidig, men 1, 2 och 3 är 1 och 4, 5 och 6 är 2.

En tjugosidig tärning, T20, slås med en sexsidig och en tiosidig. Slå först 1T6. Om resultatet är 1, 2 eller 3 så hamnar den tiosidigas värde mellan 1 och 10. Om resultatet däremot är 4, 5 eller 6, så hamnar den tiosidigas värde mellan 11 och 20. Slå sedan 1T10 för att fastställa det slutliga resultatet.

Exempel: Om den sexsidiga tärningen visar 5 och den tiosidiga tärningen visar 7, så är resultatet 17.

PROCENTTÄRNINGAR

Ibland frågas efter 1T100. Den kombination kallas procenttärning och slås med två tiosidiga tärningar. Först slår du en tärning för att fastställa entalssiffran och sedan slår du en tärning för tiotalssiffran. Resultatet 00 betyder 100. På detta sätt får du ett värde mellan 1 och 100.

Exempel: Om entalstärningen visar 5 och tiotalstärningen visar 6 så får du 65. Om båda visar 0 så betyder det 100.

MODIFIERADE TÄRNINGSSLAG

Ibland står det t. ex. att du ska slå 2T6+2. Detta innebär att du ska slå två sexisidiga tärningar, summera resultatet och sedan lägga 2 till summan.

Exempel: Du slår 2T6+2 och får 3 och 2. Resultatet blir då 3+2+2=7.

1.4. FÖRKORTNINGAR

abs	Absorption
BP	Bakgrundspoäng
CL	Chans att lyckas
COS	'Cybernetic Overreaction Syndrome'; cybernetisk överreaktion
ED	EuroDollar
EP	Erfarenhetspoäng
EV	Eldavbrottsvärde
FYS	Fysik
GCL	Grundläggande Chans att Lyckas
GEV	Grundegenskapsvärde
INT	Intelligens
KP	Kroppspoäng
MST	Mental styrka
MUT	Mutant
NOM	Normal människa
PER	Personlighet
PSI	Psi-mutant
ROB	Robot
RP	Rollperson
SB	Skadebonus
SL	Spelledare
SLP	Spelledarperson
SMI	Smidighet
SR	Stridsrunda
STO	Storlek
STY	Styrka (i Vapentabellerna: Styrke-krav; se sektion 9.4.)
T	Tärning
UAO	'Under Authorization Only'; förbjuden cybernetik och roboteknik

HUR MAN SKAPAR EN ROLLPERSON

Som vi sa i inledningen så har varje spelare en rollperson med vilken han deltar i spelet. Alla rollpersoner har siffror på hur duktig han är och vilka fysiska och mentala egenskaper han besitter. I stort sett är det sju steg du måste följa:

1 Bestäm Klass
2 Slå fram Grundegenskaper
3 Bestäm Övriga värden
4 Bestäm Tidigare yrke
5 Bestäm Mutationer eller Cybernetiska/ robotekniska tillbehör
6 Välj Färdigheter
7 Utforma din rollperson

2.1. BESTÄM KLASS

Klassen är en benämning på din bakgrund, vilken klass du tillhör, helt enkelt. Du kan välja mellan fyra olika klasser för din rollperson:

- Normal människa (NOM)
- Psi-mutant (PSI)
- Robot (ROB)
- Mutant (MUT)

Vad dessa innebär förklaras närmare i kapitel 3, Klasser.

2.2. SLÅ FRAM GRUNDEGENSKAPER

Grundegenskaperna är din rollpersons medfödda grundförutsättningar. De förändras mycket lite under spelets gång, till skillnad från färdigheterna. Grundegenskaper anges med siffervärden som för rollpersonernas del brukar sträcka sig från 3 till 18. Detta värde kallas *grundegenskapsvärde* (förkortas GEV).

Det finns sju grundegenskaper:

- Styrka (förkortas STY)
- Intelligens (INT)
- Personlighet (PER)
- Smidighet (SMI)
- Storlek (STO)
- Fysik (FYS)
- Mental styrka (MST)

2.2.1. STYRKA (STY)

Styrkan är dels ett mått på din muskelstyrka och dels ett mått på hur du kan utnyttja den på bästa möjliga sätt. STY används bland annat när man skall avgöra hur mycket skada du kan utdela i närstrid. Om du använder den frivilliga regeln för Belastning så avgör din STY också hur mycket prylar du kan bära med dig.

2.2.2. INTELLIGENS (INT)

Intelligensen avgör hur väl du kan lösa de problem du konfronteras med. Det kan t. ex. vara att ta sig in i ett avancerat datasystem, att räkna ut vad vissa tecken betyder, att förstå främmande språk och koder, etc.

Intelligensen avgör också hur mycket du har lärt dig under din uppväxt och grundutbildning. Detta avspeglas i ett antal Bakgrundspoäng (BP) som senare omvandlas till Yrkesfärdigheter (se kapitlet om Färdigheter). Du får dessutom en BP för varje år din rollperson fyllt. Är han/hon 22 år får du 22 extra bakgrundspoäng.

INT	BP
1	20
2 - 3	30
4 - 5	40
6 - 8	50
9 - 13	60
14 - 15	70
16 - 17	80
18	90
19+	100

2.2.3. PERSONLIGHET (PER)

Din personlighet är ett mått på hur häftig du är, i andra människors ögon. Den avgör hur lätt du kan påverka andra individer att göra som du vill. Om du har hög PER lyssnar man gärna på dig och du kan inge förtroende, medan en person med låg PER är rätt trist. Ditt värde på PER hör i viss mån samman med ditt utseende. En mycket vacker person har också en relativt hög PER.

Om du är en NOM så avgör din PER hur många cybernetiska tillbehör du maximalt kan ha från början. Detta förutsätter givetvis att du väljer ett tidigare yrke som kan ha cybernetiska tillbehör. Vill du bli gatubarn hjälper det inte även om du har 18 i PER; du har i varje fall inte haft tillgång till cybernetik.

PER	Maxantal
1	–
2 - 3	–
4 - 5	1
6 - 8	2
9 - 13	3
14 - 15	3
16 - 17	4
18	4
19+	5

2.2.4. SMIDIGHET (SMI)

Under denna grundegenskap samsas många faktorer; reaktionsförmåga, snabbhet, vighet och förmåga till precisionsarbete. Din SMI används ofta i rörliga manövrer som inte täcks upp av någon speciell färdighet, t. ex. när du skall hoppa, klättra eller smyga.

2.2.5. STORLEK (STO)

Storlek avgör hur mycket du väger, enligt följande tabell. Du får sedan bestämma hur lång du är, utifrån vad som är rimligt med vikten och din STY.

STO	Vikt i kg	Längd i cm*
1	1 - 9	10 - 60
2	10 - 18	41 - 110
3	19 - 27	91 - 125
4	28 - 36	106 - 140
5	37 - 45	121 - 150
6	46 - 50	131 - 160
7	51 - 55	141 - 170
8	56 - 60	151 - 175
9	61 - 65	156 - 180
10	66 - 70	161 - 185
11	71 - 75	161 - 185
12	76 - 80	161 - 185
13	81 - 85	166 - 190
14	86 - 90	171 - 195
15	91 - 95	176 - 200
16	96 - 100	181 - 205
17	101 - 110	186 - 210
18	111 - 120	191 - 220
19	121 - 130	201 - 230
20	131 - 140	211 - 240
21	141 - 150	221 - 250

* Gäller humanoider. Modifieras av STY. Hög STY = kortare RP; låg STY = längre RP.

Robotar väger dubbelt så mycket som tabellen visar.

2.2.6. FYSIK (FYS)

Din fysik är ett mått på hur robust och tålig du är, samt sådana saker som hälsa och stryktålighet. Ju högre FYS, desto bättre motstår du gift, strålning och skada.

2.2.7. MENTAL STYRKA (MST)

Denna grundegenskap anger främst hur viljestark och envis du är och hur väl du kan utföra eller motstå mentala angrepp. Den anger också hur pass god kontroll du har över dig själv; har

du låg MST är du nervös och bryter lätt samman; har du hög MST är du lugn och sansad även i pressande situationer.

2.2.8. GRUNDEGENSKAPSTABELL

För att avgöra dina grundegenskapsvärden använder du nedanstående tabell. Tabellen visar vilken tärningskombination du skall använda för de olika grundegenskaperna.

2.3.2. KROPPSPOÄNG (KP)

Dina kroppspoäng visar hur mycket skada du tål innan du blir medvetslös. Dina KP är lika med din STO plus din FYS. Ett vapen gör ett visst antal poäng i skada och dessa subtraheras från KP.

När KP når 0 blir du medvetslös och när du har förlorat ytterligare FYS KP dör du. Tyvärr.

Exempel: Om du har STO 9 och FYS 11 har du 20 KP. När du har förlorat 20 KP blir du medvetslös, och när du har förlorat ytterligare 11 så dör du.

Klass	STY	INT	PER	SMI	STO	FYS	MST
NOM	3T6	3T6	3T6	3T6	3T6	3T6	3T6
PSI	2T6+1	2T6+6	3T6+1	3T6	2T6+2	2T6+1	2T6+10
ROB	1T6+19	1T6+5	1T6+5	1T6+7	1T6+12	1T6+13	3T6
MUT	4T6	2T6+1	2T6+1	3T6	3T6+3	3T6+1	2T6+1

OLIKA FRAMSLAGNINGSMETODER

Spelarnas rollpersoner är hårdföra äventyrare och förväntas alltså vara bättre än en vanlig Svensson. Genomsnittliga töntar har ingen chans att klara sig i de äventyr som vi ska ge oss ut på, så därför är det säkrast att vi är lite bättre än genomsnittet, eller hur? Det finns därför några godkända sätt att 'fuska' när man slår sina grundegenskaper.

1 Slå varje värde två gånger. Välj det bästa.
2 Slå fram tre kompletta uppsättningar av grundegenskaper. Välj själv vilken uppsättning du vill ha.
3 De olika yrkena har olika krav på grundegenskaper. Om du vill vara ett bestämt yrke, byt i så fall ut de värden som inte är tillräckligt höga och ersätt dem med minimikravet för det yrket.

2.3. BESTÄM ÖVRIGA VÄRDEN

Förutom grundegenskaperna finns det några andra värden som visar hur du fungerar i rollspelet.

2.3.1. SKADEBONUS (SB)

En person med hög STY och/eller STO gör mer skada på sin motståndare i närstrid. En stark person kan träffa hårdare och en stor person kan lägga mer tyngd bakom slaget. Denna extra skada kallas för Skadebonus, och förkortas SB.

SB läggs till eller dras ifrån den skada närstridsvapnet vållar. SB ät lika med STY+ STO och används endast i närstrid.

2.3.3. FÖRFLYTTNINGSFÖRMÅGA

Din förflyttningsförmåga är FYS+SMI. Så många meter kan du under normala förhållanden förflytta dig under en stridsrunda. Detta förutsätter att du springer. Om du av någon anledning inte kan springa så är din förflyttningsförmåga halverad.

2.3.4. HÖGER- ELLER VÄNSTERHÄNT

Slå 2T10 för att se om du är högerhänt, vänsterhänt, dubbelhänt eller ambidextriös. En dubbelhänt person kan använda båda händer lika bra, men inte samtidigt. Är en rollperson ambidextriös kan han använda båda händerna lika bra samtidigt.

Robotar är automatiskt dubbelhänta.

Om du använder en färdighet där du bara använder en hand, så får du -25 om du använder 'fel' hand. En dubbelhänt eller ambidextriös person får inte detta avdrag.

SKADEBONUSTABELL

STY+STO	Bonus
1 - 10	-2*
11 - 25	±0
26 - 32	+1T4
33 - 41	+1T6
42 - 50	+2T6
51 - 60	+3T6
För varje ytterligare	
+20	+1T6

* *Skadan blir dock aldrig lägre än 1.*

HUVUDHANDSTABELL

2T10	Huvudhand
2 - 15	Höger
16 - 18	Vänster
19	Dubbehänt
20	Ambidextriös

2.3.5. ÅLDER

Du väljer själv hur gammal du är när du börjar äventyra. Tabellen nederst på sidan visar hur ålder påverkar din rollperson.

Du får dessutom en extra bakgrundspoäng för varje år som du har fyllt. Observera att detta inte gäller robotar. Deras grundegenskaper modifieras inte på grund av ålder, däremot ökar deras startkapital och de får en extra BP för varje år de 'fyllt'. En robot slår sin ålder med 2T20.

Exempel: Om din rollperson är 50 år (medelålders), så har du -2 på STY, -1 på FYS, -2 på SMI, +1 på INT, +2 på MST och +1 på PER. Ditt startkapital multipliceras med 1,5 (avrunda uppåt till närmaste heltal), och du får 50 extra bakgrundspoäng förutom de du får p. g. a. din INT. Antalet bakgrundspoäng baserade på INT avgörs innan man modifierar INT på grund av ålder.

2.3.6. STARTKAPITAL

I Mutant så räknar vi pengar i Eurodollar, vanligen förkortade ED. Nationella valutor är så gott som avskaffade men förekommer fortfarande i vissa länder som ett slags sista förankring i den tid som nu är svunnen. I Kampanjhäftet kan du läsa mer om hur man använder pengar.

När spelet börjar har du oftast tillräckligt med kapital för att kunna skaffa den utrustning du vill ha och komma i gång ordentligt. När du skapas kan din finansiella situation se ut på tre sätt: kaotisk, normal eller stabil. Se tabell på nästa sida.

Slå först 1T100 för att se hur din allmänna situation ser ut. Eventuellt kan du själv i samråd med SL bestämma var du skall placeras.

Antalet ED du börjar med modifieras dessutom av din ålder (se sektion 2.3.5.).

En ED motsvarar *ungefär* 10 svenska kronor med 1980-talets penningvärde.

BELASTNINGSAVDRAG (FRIVILLIG REGEL)

Ju mer packning och föremål man bär med sig, desto mer nedtyngd och hindrad blir man i sina rörelser. Detta har i verkligheten två effekter; man blir snabbare trött och man kan inte röra sig lika snabbt som om man inte bar någon packning alls.

I Mutant kan detta avspeglas med följande regler:

- Vid alla föremål står dess vikt i kilo. En person kan bära lika många kilo som hans STY utan att få några avdrag.
- Bär man på sig fler kilon än sin STY, så får man minskad förflyttningsförmåga. Förflyttningsförmågan minskas med 1 för varje extra kilo man bär. Man får dessutom -5 på alla färdigheter som baseras på SMI eller STY.
- Man kan inte bära med sig mer än sin STY plus sin förflyttningsförmåga. Detta orkar man helt enkelt inte.

2.4. BESTÄM TIDIGARE YRKE

Ditt tidigare yrke bestämmer vilka färdigheter och vilken utrustning du har från början. Det finns åtta olika yrken att välja mellan. Vad dessa innebär förklaras i kapitel 4, Tidigare yrken.

ÅLDERSTABELL

	Ung (0 - 19)	Mogen (20 - 45)	Medelålders (46 - 60)	Gammal (61 -)
STY	0	0	-2	-5
STO	0	0	0	0
FYS	0	0	-1	-3
SMI	+1	0	-2	-4
INT	0	0	+1	+1
MST	0	0	+2	+4
PER	0	0	+1	+1
Startkapital	x 0,5	x 1	x 1,5	x 2

YRKEN

- GATUBARN
- KRIMINELL
- MERC
- METROPOLIS
- NOMAD
- REPORTER
- SVOT
- TEKNIKER

STARTKAPITALSTABELL

	Kaotisk	Normal	Stabil
	01 - 25	*26 - 95*	*96 - 00*
01 - 02	25	50	100
03 - 10	50	100	250
11 - 25	100	200	500
26 - 35	150	300	750
36 - 50	200	400	1.000
51 - 65	250	500	2.000
66 - 75	300	750	3.000
76 - 90	400	1.000	5.000
91 - 98	500	2.000	7.000
99 - 00	1.000	5.000	10.000

2.5. BESTÄM MUTATIONER ELLER TILLBEHÖR

Beroende på vilken klass du tillhör så kan du skaffa dig vissa 'tillbehör'. Är du Mutant eller Psi-mutant så rör det sig om fysiska och/eller mentala mutationer och defekter; är du Robot rör det sig om robotekniska tillbehör; är du NOM så gäller det cybernetiska tillbehör.

Mutationer, defekter och tillbehör slås antingen fram slumpmässigt eller väljs fritt bland de tillgängliga alternativen. SL avgör i samråd med spelarna hur man skall göra. För närmare information om hur man skaffar mutationer, defekter och tillbehör, se respektive kapitel.

OBS! OBS! OBS! OBS!

Rollspel skall vara kul. Många spelare tycker att det är trist att spela med 'dåliga' rollpersoner, så till slut tröttnar de och gör något vansinnigt för att få slå fram en ny rollperson. Det finns ett bra tips för att undvika detta: *bind dig inte av tärningarna och reglerna när du skapar din rollperson!* Reglerna skall vara en stomme, inte en begränsning. Tärningarna skall vara en vägledning, inte ett hinder. Tycker du att det är trist att man bara får ha säg tre cybernetiska tillbehör från början, strunta i den regeln. Blir du sur för att du aldrig kan bli en SVOT, eftersom du aldrig har tillräckligt höga grundegenskaper, ta bort begränsningarna, eller höj dina grundegenskaper!

2.6. VÄLJ FÄRDIGHETER

När du skapar din rollperson har du två slags färdigheter: *startfärdigheter* och *yrkesfärdigheter*. Hur du skaffar dessa förklaras i kapitel 8, 'Färdigheter'.

2.7. UTFORMA DIN ROLLPERSON

När spelet börjar ska du ha ett namn, ett signalement och en bakgrund. Allt detta bestämmer du själv. Tillbringa gärna gott om tid med att tänka ut din bakgrund, varifrån du kommer, hur du växte upp och vad du gjorde innan du blev äventyrare.

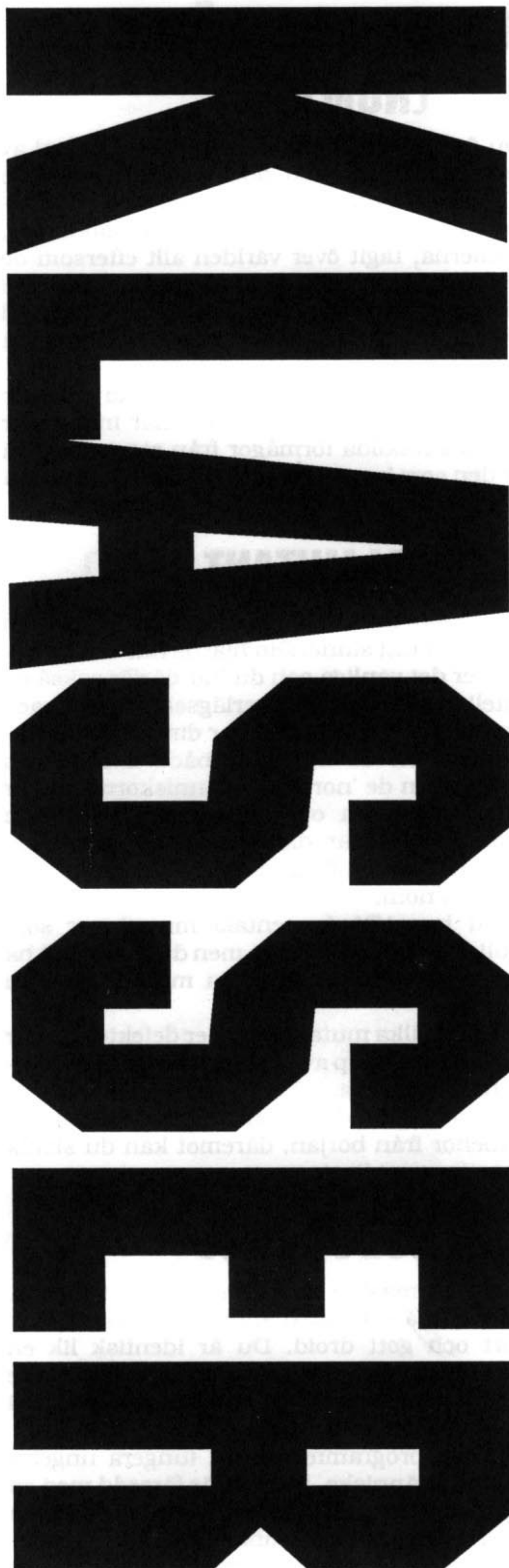
Rollspel handlar om att spela en roll, att spela en annan person än den man egentligen är. Alla människor har önskningar, ideal och ståndpunkter som påverkar ens beteende gentemot omvärlden. De rollpersoner som förekommer i spelet bör också vara på det sättet.

När du skapar din rollperson bör du tänka en stund över de ideal, motiv och drivkrafter som din rollperson har. Dessa kan formuleras som svar på ett antal frågor, t. ex. följande:

- Hur beter jag mig normalt?
- Vilka handlingar skulle jag aldrig utföra?
- Vad i livet anser jag vara värt att sträva efter?
- Vilka är mina förebilder?
- Vilka plikter och skyldigheter anser jag mig ha mot omvärlden?
- Vilka rättigheter anser jag mig ha?
- Vilken är min inställning mot det samhälle jag lever i?
- Vilka fördomar har jag?

2.7.1. SKAFFA UTRUSTNING

För de EuroDollar du börjar med så kan (och bör) du börja köpa utrustning för att komplettera det du har från början (se kapitel 4, Tidigare yrke). Om du kan och vill så kan du skaffa dig cybernetiska eller robotekniska tillbehör, och dessutom kanske du vill skaffa dig lite vapen, en rustning, ett fordon, kanske några energienheter, etc.



Alla rollpersoner tillhör en av följande fyra klasser:

- Normal människa (NOM)
- Psi-mutant (PSI)
- Robot (ROB)
- Mutant (MUT)

Dessa olika klasser visar hur du var när du föddes. Vad de innebär i detalj förklaras närmare nedan.

Som NOM kan (och bör, om du vill leka med de hårda grabbarna) du redan från start skaffa dig cybernetiska tillbehör. Är du MUT eller PSI kan du inte ha några cybernetiska tillbehör från början, däremot kan du skaffa sådana senare i livet. Är du robot kan du naturligtvis inte använda dig cybernetiska tillbehör – dessa är ju gjorda för människorna – men å andra sidan behöver du knappast några; det finns ju många häftiga robotekniska tillbehör i alla fall.



NOM

3.1. NORMAL MÄNNISKA (NOM)

Du är en 'nom' och är ättling till det fåtal av oskyldiga offer som dock klarade sig ifrån Katastrofen utan några som helst biverkningar. Med tiden har dock du och dina släktingar, nomerna, tagit över världen allt eftersom de kortlivade och infertila mutanterna dött ut. Ni har byggt upp en ny civilisation, befolkad med nomer, och återskapat det mesta av den gamla tekniken.

Du har inga mentala eller fysiska defekter som följd av Katastrofen. Du har inte heller några särskilda förmågor från start, men du är den som har störst möjligheter att utveckla dig i framtiden med hjälp av cybernetik.

3.2. PSI-MUTANT (PSI)

Du är en människa med förändringar som påverkar ditt sinne. Din hjärna har utvecklats utöver det vanliga och du har därför också en intelligens som är överlägsen de korkade nomernas. I gengäld så har din kropp försvagats så att du oftast är både mindre och svagare än de 'normala' människorna. Du är ytterst förtegen om dina krafter, eftersom nomerna fruktar dig och dina krafter som pesten. Du försöker därför oftast uppträda som en nom.

Du har 1T4+1 mentala mutationer som skiljer dig från nomerna, men du kan också ha defekter, vilket är negativa mutationer som stör dig.

Exakt vilka mutationer eller defekter du har avgörs med hjälp av tabellerna över de mentala mutationerna.

Som PSI kan du inte ha några cybernetiska tillbehör från början, däremot kan du skaffa dem senare i livet.

3.3. ROBOT (ROB)

Du är en maskin med konstgjord intelligens, en robot, även kallad andriod, replikant eller kort och gott droid. Du är identisk lik en människa, och det krävs oftast avancerade metalldetektorer för att kunna avgöra att du i själva verket är en robot.

Du är programmerad att fungera ungefär som en människa, men du är försedd med en egenskap som tar överhanden över alla dina andra egenskaper; lydnad. Du har en uppdragsgivare inprogrammerad i din cryogeniska hjärna, och honom lyder du *alltid* utan att tveka, under alla omständigheter.



ROB

Om du är med som äventyrare i Mutant är den troligaste förklaringen att din uppdragsgivare försvunnit utan att lämna några direkta direktiv. Utan instruktioner måste du klara dig på egen hand tills han återvänder.

Du är en mycket dyrbar konstruktion; en normal arbetare skulle inte ha en chans att under sin livstid kunna tjäna ihop till ditt ena ben. Därför är du också mycket robust och hållbar; din 'hud' och ditt 'skelett' är rejält förstärkta. Detta innebär att din hud absorberar 4 poäng skada, men så väger du också dubbelt så mycket som en normal människa. Du behöver inget syre för att fungera, vilket gör att du fungerar lika bra på såväl land som i vatten. Vakuum påverkar dig inte heller.

Tros att du inte behöver någon föda förutom energipaket så har du en komplett matsmältningsapparat. Du kan sålunda inte bli avslöjad som robot bara för att du inte äter.

Du är, liksom 99% av alla androider av din typ, av en mycket vanlig modell som heter Calvin Standard Droid (förkortas CSD), konstruerad av Sirius RoboTechnics och tillverkad på licens av Cybab. Din specialutrustning är ännu mycket begränsad, men däremot har du ett lägre penningbelopp bland dina fåtaliga ägodelar.

Beroende på din tidigare sysselsättning har du utrustats med vissa robotekniska tillbehör förutom standardutrustningen. Dessa specialtillbehör nämns i kapitel 4, 'Tidigare yrke'.

3.3.1. ENERGIFÖRBRUKNING

CSD-robotar har en egen, intern energikälla uppbyggd kring ett litet fusionsaggregat i bröstkorgen. Det behöver laddas upp ungefär en gång i månaden, annars 'dör' du och måste ha hjälp utifrån för att reaktiveras. Aggregatet laddas genom att stoppa in tio energipacker under en hudflik på bröstet.

3.4. MUTANT (MUT)

Du är en Mutant, ett barn av Katastrofen. Den höga radioaktiva strålningen i din omgivning har gjort att du har ett flertal fysiska mutationer och defekter som gör din kropp till någonting alldeles extra.

Som mutant är du skydd och fruktad av många normala människor. Därför har du större delen av ditt liv förmodligen levt i skymningszonerna, långt bort från alla lagar, poliser och nomer. Är du uppväxt i en stad har du förmodligen bott i ett 'maridd-kvarter', där enbart andra mutanter varit dina grannar. I värsta fall har du tvingats ut till och med från denna gemenskap och levt i kloakerna eller tunnelbanan under staden. Har du haft riktigt tur så kan du dock ha lyckats bli en helt vanlig medborgare, som lever precis som vem som helst.

Som mutant har du 1T4+1 fysiska mutationer och 1T2 fysiska defekter. Vilka mutationer och defekter du har avgörs slumpvis och förklaras närmare i kapitlet 'Mutationer'.

Är du MUT kan du inte ha några cybernetiska tillbehör från början, däremot kan du skaffa dem senare i livet.

Det finns två slag av mutanter; *muterade människor* och *muterade djur:*

3.4.1. MUTERAD MÄNNISKA

Som muterad människa är du en helt vanlig människa som under fosterstadiet fått allvarliga skador i generna. Detta har lett till att du har ett flertal mutationer, men du ser trots allt ut som en människa.

3.4.2. MUTERAT DJUR

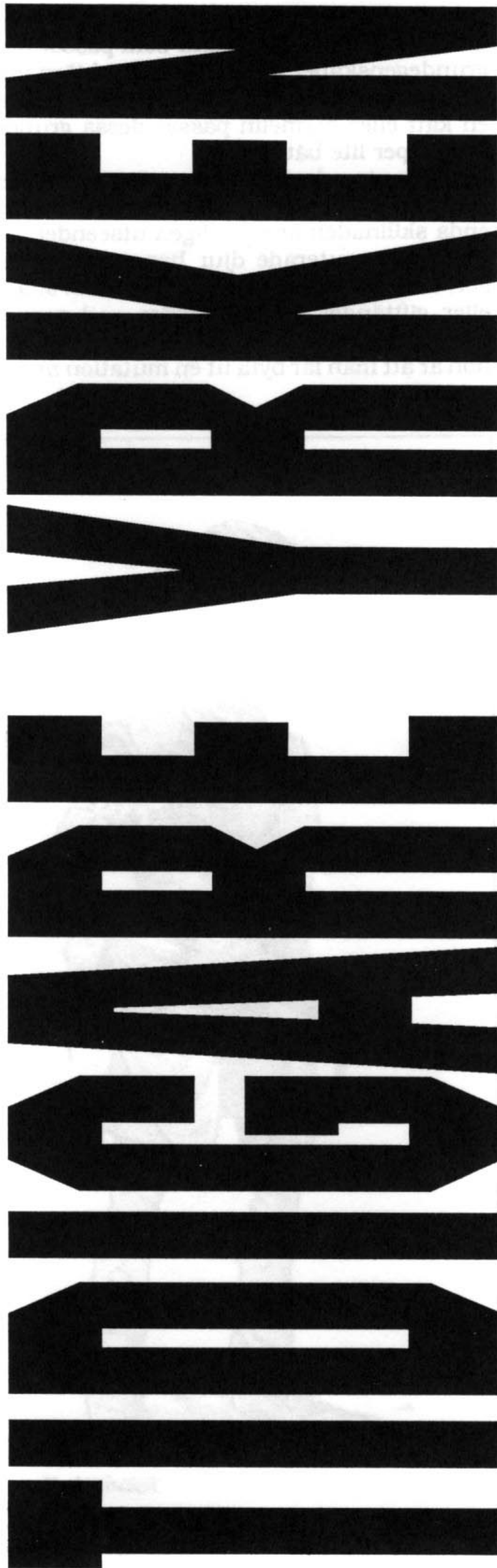
Du är ett djur med mänskliga drag. Dina framtassar/-klor/-klövar/-ben har omvandlats till händer och du går upprätt på två ben. Du väljer själv vilket djur du liknar, men det är lämpligt att välja ett djur som passar dina grundegenskaper någorlunda. En björn med SMI 18 och FYS 4 är t. ex. bara löjligt, medan en katt eller hermelin passar dessa grundegenskaper lite bättre.

Alla muterade djur är av människostorlek och kan prata precis som människor. Den enda skillnaden är egentligen utseendet.

Somliga muterade djur har specialförmågor, t. ex. en svans med vilken de kan snärta eller gifttänder. SL får avgöra vad som är rimligt för dessa förmågor; en rekommendation är att man får byta ut en mutation mot en specialförmåga.



MUT



4.1. ALLMÄNT

När du bestämt vilken klass du tillhör måste du även bestämma ditt tidigare yrke, d. v. s. vad du sysslat med mellan din uppväxt och det att du blir äventyrare. Du kan välja mellan följande tidigare 'yrken':

- Gatubarn
- Kriminell
- Merc
- Metropolis
- Nomad
- Reporter
- SVOT
- Tekniker

Speciella regler gäller dock för Robotar. Se nedan.

4.1.1. OMSTÄNDIGHETER KRING AVSLUT

Omständigheterna kring varför du är äventyrare i Mutant hittar du naturligtvis på själv (i samråd med SL). Här följer fyra olika förslag som du kan följa. Om du hittar på något annat så måste dock SL se till att det hela inte blir obalanserat; har du mycket högteknologiska leksaker från början skall du också ha motsvarande mängd nackdelar.

Du kan välja mellan att fortfarande vara yrkesverksam, att ha begärt avsked, att ha deserterat eller att rent av ha blivit avskedad.

Om du fortfarande är yrkesverksam så har du inga skulder, men du handlar bara på uppdrag och enligt mycket strikta order. Bryter du orderna blir du omdelbart avskedad (arbetslösheten är stor och det finns 10.000-tals människor som skulle ge sin högra hand för ditt jobb).

Har du begärt avsked har du större handlingsfrihet, men förmodligen också stora skulder som måste betalas tillbaka.

Har du deserterat så har du naturligtvis inga skulder som du tänker betala tillbaka, men däremot är du efterlyst, och skulle du bli haffad för något brott åker du ovillkorligen dit. Så länge du undgår att komma i klammeri med rättvisan och inte återvänder till staden där du arbetade så är det dock inga större problem. Du vet dessutom att efterlysningen bara gäller tio år till...

Har du blivit avskedad har du inga skulder, men du kan heller inte ha några cybernetiska eller robotekniska tillbehör.



4.1.2. MÖJLIGA CYBERNETISKA TILLBEHÖR FRÅN START

Vid varje 'yrke' står en tärningskod och ett antal cybernetiska tillbehör uppräknade. Dessa är de tillbehör som är speciellt vanliga i ditt yrke, och det är mycket möjligt att du av din tidigare arbetsgivare utrustats med ett flertal av dem. *Om du vill* kan du slå den tärning som finns angiven; resultatet visar vilka tillbehör du har från början. Antalet tärningsslag du får göra avgörs av din PER (se kapitel 2, Hur man skapar sin rollperson). *Detta är helt frivilligt, och ingen kan tvingas att ha cybernetiska tillbehör från början!*

Det finns två stora nackdelar med cybernetik. Dels riskerar du att så småningom drabbas av COS (se kapitlet om Cybernetik), dels så är du skyldig din tidigare arbetsgivare värdet av de tillbehör du har.

Tänk också på att *alla* rollpersoner (*även* MUT och PSI) kan ha kosmetiska cybernetiska tillbehör från början utan att ha några skulder. Tänk även på att MUT och PSI inte kan ha några andra cybernetiska tillbehör från början än kosmetiska.

4.1.3. FORDRINGSÄGARE

Om du väljer att ha cybernetiska tillbehör från början så står du i skuld till den person eller det företag som har bekostat dem. Denna skuld *måste* som regel betalas tillbaka inom ett år (SL får modifiera detta uppåt eller nedåt hur mycket han vill; ett år är bara ett förslag), annars blir du efterlyst och satt i arbetsläger om du åker fast (om Staten eller ett företag är fordringsägare, vill säga; mer ljusskygga arbetsgivare har mer inofficiella metoder...).

Summan som du är skyldig är hälften av värdet på alla dina cybernetiska tillbehör. Kosmetisk cybernetik räknas inte (du anses ha bekostat denna själv).

Under rubriken Fordringsägare står några förslag på vem du är skyldig pengarna. Även detta kan modifieras beroende på omständigheterna.

4.1.4. YRKESFÄRDIGHETER

Du har en grundläggande chans att lyckas i alla färdigheter (se kapitlet om Färdigheter). Detta kallas för dina *startfärdigheter*.

Dessutom skall du, innan du ger dig ut på äventyr, skaffa dig några *yrkesfärdigheter*,

vilka avspeglar den utbildning du fått under din tidigare sysselsättning. Yrkesfärdigheter skaffar du dig med hjälp av bakgrundspoäng (se kapitlena 'Hur du skapar din rollperson' och 'Färdigheter').

Observera att yrkesfärdigheterna inte utgör någon begränsning för dig senare i livet. De utgör bara 'stommen', de färdigheter du kan vidareutveckla från början.

Ju äldre och intelligentare du är, desto fler bakgrundspoäng har du som du kan omvandla till yrkesfärdigheter.

4.1.5. KRAV PÅ GRUNDEGENSKAPER

För att bli antagen till vissa yrken krävs att du har vissa fysiska och mentala grundförutsättningar. En väldigt klen person klarar t. ex. inte antagningsproven till SVOT-skolan; en ful eller tråkig person kan inte bli antagen som reporter; svaga personer kan inte bli intagna på Metropolis-akademin.

Vid varje yrke står några grundegenskapsvärden uppräknade. Din grundegenskap måste vara lika med eller högre än detta värde för att du skall kunna välja detta som ditt tidigare yrke.

4.2. BESKRIVNING AV YRKENA

4.2.1. GATUBARN ('BRAT')

Du har alltid varit en motståndare till Samhället och Företagen och allt vad de innebär. Av olika anledningar har du heller aldrig blivit en 'accepterad medlem' av Samhället, utan du lever av småbrottslighet, av inkomster från beskyddarverksamhet, av ströjobb, etc.

Som brat är du med i ett gatugäng som mer eller mindre kontrollerar det kvarter där du bor. Du har vissa kontakter inom den undre världen, men betraktas av ordningsmakten bara som ett 'oroselement' så länge du inte begår några grövre förbrytelser.

Möjliga cybernetiska tillbehör från start: inga

Fordringsägare: ingen

Yrkesfärdigheter: Fingerfärdighet, Fixare, Förfalskning, Första hjälpen, Gömma sig, Iakttagelseförmåga, Rörliga manövrer, Simma, Kastvapen, Kniv, Obeväpnad strid, Undvika

Krav på grundegenskaper: inga

4.2.2. KRIMINELL ('KRIM')

Som professionell brottsling är du eftersökt av Samhället, om det hade några bevis. Du har livnärt dig på smuggling, handel med och reparation av UAO, droghandel, beskyddarverksamhet, etc. Du har inte bara kontakter med den undre världen, du är själv en del av den. Du vet precis vart du skall vända dig för att få problem lösta, var man kan hyra en laserkarbin i några timmar, var man kan gömma sig undan Lagen några timmar, var man kan ordna ett förfalskat IDB-kort, etc.



Möjliga cybernetiska tillbehör från start (1T10 + 1T20): (2) audioaugmentor, (3) cyberjack, (4) fotoreceptor, (5) gasfilter, (6) geigermätare, (7) gyrokompass, (8) hyperaktivator, (9) IR-öga, (10) kraftsensorer, (11) laserfinger, (12) lingoterminal, (13) lufttub, (14) metalldetektor, (15) mikroskopöga, (16) måttsensor, (17) oxygenmodulator, (18) radioutrustning, (19) röntgenöga, (20) sekundärminne, (21) sonar, (22) teleskopöga, (23) tempokalkulator, (24) bepansring, (25) elektroder, (26) järnhand, (27) lasersikte, (28) magnethand, (29) stålskalle, (30) ultrasonar

Fordringsägare: maffiaboss, kompanjon, korrumperad företagare

Yrkesfärdigheter: Fingerfärdighet, Fixare, Förfalskning, Första hjälpen, Gömma sig, Iakttagelseförmåga, Rörliga manövrer, Gevär, Kniv, Obeväpnad strid, Pistol, Undvika

Krav på grundegenskaper: inga

4.2.3. MERC

Du är nutidens motsvarighet till medeltidens legoknektar. Du gör vad din uppdragsgivare betalar dig för, och skyr inga medel. Du ser till att ta rejält betalt; dina extrema färdigheter har sitt pris. Av diverse uppdragsgivare, laglydiga eller brottsliga, har du utrustats med diverse cybernetiska tillbehör, som nu måste betalas igen.

Du är en frilansare, d. v. s. du tar uppdrag allteftersom de kommer. Till skillnad från de flesta andra personer har du ingen *arbets*givare, utan bara *uppdrags*givare.

För dig är bara en sak helig; lojalitet. Du är väl medveten om att du aldrig mer kommer att få ett enda uppdrag om du bedrar din uppdragsgivare, och att du förmodligen kommer att få tillbringa resten av livet på flykt undan honom eller hans vänner.

Möjliga cybernetiska tillbehör från start (1T10 + 1T20): (2) audioaugmentor, (3) cyberjack, (4) fotoreceptor, (5) gasfilter, (6) geigermätare, (7) gyrokompass, (8) hyperaktivator, (9) IR-öga, (10) kraftsensorer, (11) laserfinger, (12) lingoterminal, (13) lufttub, (14) metalldetektor, (15) mikroskopöga, (16) måttsensor, (17) oxygenmodulator, (18) radioutrustning, (19) röntgenöga, (20) sekundärminne, (21) sonar, (22) teleskopöga, (23) tempokalkulator, (24) bepansring, (25) elektroder, (26) järnhand, (27) lasersikte, (28) magnethand, (29) stålskalle, (30) ultrasonar

Fordringsägare: tidigare uppdragsgivare

Yrkesfärdigheter: Fingerfärdighet, Fixare, Första hjälpen, Gömma sig, Iakttagelseförmåga, Rörliga manövrer, Simma, Spåra, Överlevnad, Övertyga, Alla Stridsfärdigheter

Krav på grundegenskaper: Inga (i stället för PER använder du dock din *lägsta* grundegenskap för att avgöra hur många cybernetiska tillbehör du maximalt kan ha från början)

4.2.4. METROPOLIS ('MPOL')

Du är en representant för Lagen. Du ser dig själv som en ensam korsfarare i den kriminella staden, du kämpar för att upprätthålla de lagar och förordningar som man gemensamt kommit överens om. Dagligen tvingas du också bevittna stadens och mänsklighetens fysiska och moraliska förfall, och med knappa resurser och korrumperade chefer vet du att det är en hopplös uppgift att rätta till allting.



Cybernetik är ganska ovanligt i ditt yrke, främst beroende på penningbrist. Å andra sidan har du fått gratis utbildning som gjort dig till ett livsfarligt vapen.

Möjliga cybernetiska tillbehör från start (1T4): (1) fotoreceptor, (2) radioutrustning, (3) metalldetektor, (4) tempokalkulator

Fordringsägare: Staten

Yrkesfärdigheter: Fixare, Flygfordon, Första hjälpen, Iakttagelseförmåga, Markfordon, Spåra, Alla Stridsfärdigheter

Krav på grundegenskaper: STY 9, FYS 9, STO 9

4.2.5. NOMAD ('ZIGGY')

Du är en invånare i Skymningszonen. Ditt tidigare liv har varit brokigt och mångfacetterat, men med en gemensam nämnare; du har hela tiden tvingats kämpa för att överleva. Dina färdigheter avspeglar vad som har behövts i det lilla samhälle du levt i; du har fått lära dig det som behövts. Du ogillar stadsmänniskorna som övergivit skymningszonernas barn och vänt dem ryggen.

Möjliga cybernetiska tillbehör från start: inga

Fordringsägare: ingen

Yrkesfärdigheter: 7 stycken valfria

Krav på grundegenskaper: inga



4.2.6. REPORTER ('MUD')

Du har varit en journalist, en mud-raker, en reporter, en nyhetsrapportör. Du har alltid varit med där de hetaste striderna har stått, där misären varit som värst, där lyxen varit som störst, kort sagt; i händelsernas centrum.

Din vardagliga benämning, Mud, kommer dels från engelskans 'mud-raker' en journalist som under ett alias nästlat sig in mitt i den härva som du senare avslöjar; dels från begreppet 'att muddra', vardagligt slanguttryck för att gräva upp något eller rota om i någonting.

Möjliga cybernetiska tillbehör från start (1T6): (1) fotoreceptor, (2) teleskopöga, (3) lingoterminal, (4) radioutrustning, (5) tempokalkulator, (6) sekundärminne

Fordringsägare: det mediaföretag du arbetat för

Yrkesfärdigheter: Fixare, Flygfordon, Förfalskning, Gömma sig, Iakttagelseförmåga, Markfordon, Rörliga manövrer, Språk, Övertyga, Enhands närstridsvapen, Obeväpnad strid, Pistol, Undvika

Krav på grundegenskaper: PER 13, MST 9

4.2.7. SVOT

SVOT står för 'Speciella Vapen och Tekniker', och det är just vad du har ägnat dig åt. Du har varit anställd som internpolis i ett stort företag eller som medlem i SSSE (Statens Specialstyrka mot Samhällsfarliga Element), som främst sysslar med terroristbekämpning. Din uppgift har varit att bekämpa hot mot din arbetsgivare, metoderna oväsentliga, betalningen hög, riskerna stora och priset för framgågarna högt.

Somliga kallar dig för stridsmaskin, och de flesta undviker dig som pesten. Dina färdigheter inriktar sig främst på vapenvård och -bruk.

Möjliga cybernetiska tillbehör från start (1T10): (1) gyrokompass, (2) hyperaktivator, (3) sonar, (4) bepansring, (5) stålskalle, (6) IR-öga, (7) järnhand, (8) lasersikte, (9) radioutrustning, (0) elektroder

Fordringsägare: tidigare arbetsgivare (företag eller Staten)

Yrkesfärdigheter: Elektronik, Gömma sig, Iakttagelseförmåga, Rörliga manövrer, Teknik, Alla Stridsfärdigheter

Krav på grundegenskaper: STY 9, FYS 13, SMI 9, MST 9

4.2.8. TEKNIKER ('KORP')

Du har varit anställd som vanlig arbetare hos en megakorporation, ett av de företag som styr världen i Mutant. Du kanske har arbetat som dataprogrammerare, läkare, elektriker, konstruktör, eller kanske bara som en slav längs ett löpande band.

Möjliga cybernetiska tillbehör från start (1T8): (1) gasfilter, (2) geigermätare, (3) laserfinger, (4) mikroskopöga, (5) måttsensor, (6) sekundärminne, (7) tempokalkulator, (8) röntgenöga

Fordringsägare: tidigare arbetsgivare

Yrkesfärdigheter: Datorkunskap, Elektro-

nik, Fixare, Flygfordon, Iakttagelseförmåga, Markfordon, Medicin, Språk, Teknik

Krav på grundegenskaper: INT 13, MST 9

4.2.9. ROBOTAR

Som robot har du aldrig varit yrkesverksam i vanlig bemärkelse. Du har naturligtvis inte några cybernetiska tillbehör från början, men du kan däremot ha vissa robotekniska tillbehör. Du kan välja mellan tre stycken tidigare sysselsättningar:

- Arbetarrobot
- Stridsrobot
- Säkerhetsrobot

OMSTÄNDIGHETER KRING AVSLUT

Som robot finns det bara en möjlighet; din uppdragsgivare har försvunnit och du är nu en herrelös robot som får klara sig på egen hand tills din uppdragsgivare återvänder.

MÖJLIGA ROBOTEKNISKA TILLBEHÖR FRÅN START

Vid varje 'yrke' står en tärningskod och ett antal robotekniska tillbehör uppräknade. Dessa är de tillbehör som är speciellt vanliga i ditt yrke, och det är mycket möjligt att du av din tidigare arbetsgivare utrustats med ett flertal av dem. *Om du vill* kan du slå den tärning som finns angiven; resultatet visar vilka tillbehör du har från början. Antalet tärningsslag du får göra avgörs av din PER (se kapitlet om Hur man skapar sin rollperson). *Detta är helt frivilligt, och ingen kan tvingas att ha robotekniska tillbehör från början!*

ARBETARROBOT

Du har tjänat som en tekniker, forskare eller arbetare i en ställning där normala människor snabbt skulle slitits ut eller strukit med. Troligtvis har du arbetat i radioaktiva eller giftiga miljöer; på platser där nomer skulle dött efter några timmar, men där din näst intill osårbara kropp inte störts ett skvatt.

Möjliga robotekniska tillbehör från start (1T10): (1) geigermätare, (2) laserfinger, (3) mikroskopöga, (4) måttsensor, (5) sekundärminne, (6) tempokalkulator, (7) röntgenöga, (8) gasanalysator, (9) verktygshand, (0) frätskydd

Yrkesfärdigheter: Datorkunskap, Elektronik, Iakttagelseförmåga, Medicin, Språk, Teknik, Överlevnad, Enhands närstridsvapen, Undvika

Krav på grundegenskaper: inga

STRIDSROBOT

Din uppgift har varit den hemlige agentens, spionens och kommandosoldatens uppgifter sammantagna. Din enorma styrka och beslutsamhet har gjort dig till ett perfekt redskap för överhetens syften; du har fått göra skitjobben då man dels inte velat riskera att någonting läckt ut, dels inte velat riskera människoliv. Ofta har du gått omkring med explosiva laddningar inmonterade, så att du i värsta fall har kunnats sprängas i bitar. Stora delar av ditt minne har raderats gång på gång så att ditt förflutna är höljt i dunkel.

Möjliga robotekniska tillbehör från start (1T10): (1) hyperaktivator, (2) sonar, (3) hypersonar, (4) bepansring, (5) stålskalle, (6) tempokalkulator, (7) lasersikte, (8) radioutrustning, (9) elektroder, (0) extrastyrka

Yrkesfärdigheter: Datorkunskap, Elektronik, Rörliga manövrer, Teknik, Alla Stridsfärdigheter.

Krav på grundegenskaper: STY 24, FYS 18

SÄKERHETSROBOT

Ditt arbete har varit att upprätthålla ordning och säkerhet hos din uppdragsgivare. I ditt dataminne har namn och personakter på de anställda lagrats, du har iakttagit deras uppträdande och i värsta fall gripit in och 'tillrättavisat' dem. Din obrutna lojalitet mot din uppdragsgivare har varit din främsta tillgång, och du har säkerligen blivit både fruktad och hatad bland de vanliga arbetarna.

Möjliga robotekniska tillbehör från start (1T10): (1) lingoterminal, (2) fotoreceptor, (3) radioutrustning, (4) metalldetektor, (5) tempokalkulator, (6) sekundärminne, (7) röntgenöga, (8) audioaugmentor, (9) elektroder, (0) IR-öga

Yrkesfärdigheter: Datorkunskap, Elektronik, Fixare, Flygfordon, Förfalskning, Gömma sig, Iakttagelseförmåga, Markfordon, Spåra, Teknik, Övertyga, Alla Stridsfärdigheter

Krav på grundegenskaper: STY 23, FYS 18, INT 10

EN NOTIS OM ROBOTAR

En robot är en svårspelad rollperson. Om någon avslöjar att du är herrelös så blir du förmodligen tillfångatagen och 'deaktiverad' – förstörd. Tänk därför på vad du gör och säger; du kan äta, dricka och göra allt som normala människor kan, och därmed borde det inte vara några större problem.



Det finns två slags mutationer; mentala och fysiska. De mentala mutationerna syns inte utåt, utan påverkar endast ditt sinne. De fysiska mutationerna fungerar tvärtom; de påverkar ditt sinne minimalt, medan din kropp har större eller mindre förändringar.

Förutom mutationerna, vilka oftast är positiva egenskaper som skiljer dig från mängden, har du också ett antal defekter av motsvarande art. Se tabellen på motstående sida.

5.1. MENTALA MUTATIONER

Beskrivningarna av de mentala mutationerna följer alla samma format:

Skada: Om mutationen vållar skada anges vilken tärningskombination som ska slås.

Räckvidd: Normalt anges räckvidden i meter. Det finns tre undantag. *Beröring* innebär att du måste vidröra målet för din förmåga med en kroppsdel. *Personlig* påverkar endast dig själv. *Speciell* förklaras från fall till fall.

Ggr/dygn: Här anges hur många gånger per dygn du kan försöka använda din mutation (även misslyckade försök räknas). *Permanent* innebär att din mutationen alltid är i funktion eller att den kan utlösas hur många gånger som helst.

Chans att lyckas: Här anges hur stor chans du har att aktivera din mutation. *Automatisk* innebär att du inte behöver slå tärning. *MST mot MST på Motståndstabellen* innebär att du med sin MST ska försöka övervinna motståndarens på Motståndstabellen.

5.1.1. MENTALA MUTATIONER OCH ROBOTAR

En robot påverkas inte på något sätt av någon mental mutation som kräver MST mot MST. En mental mutation riktar ju sin effekt mot en annan persons psyke, och en robot, som i själva verket är en maskin, har inte den sortens psyke.

5.1.2. VARAKTIGHET

Om inget särskilt anges för en mutation, som inte har en snabb, omedelbar effekt, så varar den i 1T6+4 minuter.

ANTAL MUTATIONER OCH DEFEKTER

	Mentala mutationer	Mentala defekter	Fysiska mutationer	Fysiska defekter
PSI	1T4+1	1T2	0	1T4-3*
MUT	0	1T4-3*	1T4+1	1T2

Utfallet av tärningsslaget visar antalet mutationer/defekter
*: ett negativt resultat tolkas som noll

5.1.3. VILKA MUTATIONER?

Vilka mentala mutationer du har avgörs slumpvis med 1T100. Du har tidigare redan bestämt hur många du har. Slå 1T100 för varje mutation och titta i tabellen nedan. Om du får samma resultat två gånger så slår du om det andra slaget.

1T100	Mental mutation
01 - 04	Dechiffrering
05 - 08	Distraktion
09 - 12	Djurkontroll
13 - 16	Dödstanke
17 - 20	Eldskydd
21 - 24	Fysisk förstärkning
25 - 28	Illusion
29 - 32	Koncentration
33 - 36	Kraftfält
37 - 40	Kraftfältsavläsning
41 - 44	Känsloläsning
45 - 48	Levitation
49 - 52	Magnetesi
53 - 56	Mental identifikation
57 - 60	Mental skräck
61 - 64	Mental sköld
65 - 68	Mentalt anfall
69 - 72	Psykometri
73 - 76	Regenereration
77 - 80	Sinneskärpning
81 - 84	Förbränning
85 - 88	Intuition
89 - 92	Stopp
93 - 96	Telekinesi
97 - 00	Telepati

DECHIFFRERING

Skada: Ingen
Räckvidd: Personlig
Ggr/dygn: 2
Chans att lyckas: MST x 3% eller se nedan
Du kan med denna mutation dechiffrera chifferkoder, förstå främmande språk, knäcka inträdeskoder till datasystem, o. s. v. Om chiffret/koden har en svårighetsgrad så blir chansen att lyckas din MST mot chiffrets/kodens svårighetsgrad på Motståndstabellen.

DISTRAKTION

Skada: Ingen
Räckvidd: 25 m
Ggr/dygn: 3
Chans att lyckas: MST mot MST på Motståndstabellen
Du kan genom att sända ut störande hjärnvågor göra 1T6 motståndare förvirrade och halvera alla deras färdighets-CL. Du väljer själv vilka som ska påverkas.

DJURKONTROLL

Skada: Ingen
Räckvidd: 25 m
Ggr/dygn: 3
Chans att lyckas: MST mot MST på Motståndstabellen
Om du lyckas kommer djuret att lyda dig under 1T4 timmar. Djuret kommer dock inte att lyda order som skulle medföra att det uppenbart blev skadat. Intelligenta varelser påverkas inte.

DÖDSTANKE

Skada: Se nedan
Räckvidd: 30 m
Ggr/dygn: 2
Chans att lyckas: MST mot MST på Motståndstabellen
Du riktar denna förmåga mot en motståndare. Om försöket lyckas förlorar motståndaren alla KP utom en. Du förlorar själv medvetandet i 1T6 SR.

ELDSKYDD

Skada: Ingen
Räckvidd: Personlig
Ggr/dygn: 4
Chans att lyckas: MST x 5%
Du kan med hjälp av din mentala kraft skydda din kropp från att skadas av alla former av eld under 1T4 SR. Förmågan skyddar bara själva kroppen, inte någon utrustning eller annat som du bär.

FYSISK FÖRSTÄRKNING

Skada: Eventuellt ökad SB
Räckvidd: Personlig
Ggr/dygn: 3
Chans att lyckas: MST x 4%
När du aktiverar denna mutation kan du fokusera din mentala energi till att förstärka din kropp. Under 1T4 SR höjs STY och SMI med halva MST poäng. Detta påverkar även de färdigheter som är baserade på STY och/eller SMI.

ILLUSION

Skada: Ingen
Räckvidd: 25 m
Ggr/dygn: 1
Chans att lyckas: MST mot MST på Motståndstabellen
Du skapar en upplevelse av något, vad du vill, i en motståndares sinne. Illusionen vara så länge du koncentrerar dig. Man kan aldrig skadas av en illusion, men du kan däremot få ett offer att *tro* att han har skadats genom att ge honom en illusion av smärta och ett öppet sår i t. ex. bröstet. Han tar dock inte någon egentlig fysisk skada. Det kan dock hända att personer med dåligt hjärta avlider av chocken.

Du kan också t. ex. få en motståndare att tro att det finns en bro över en bottenlös klyfta, och din motståndare genomskådar inte illusionen förrän han börjar falla genom luften.

Illusioner är verkliga i offrets sinne. Om du t. ex. ger offret en illusion av att hans kläder brinner, så kommer han att känna smärtan och se lågorna. Han genomskådar inte illusionen förrän han märker att han inte tar någon skada (efter uppskattningsvis 2 minuter, när den första chocken har lagt sig) eller då du upphör att koncentrera dig.

KONCENTRATION

Skada: Ingen
Räckvidd: Personlig
Ggr/dygn: 3
Chans att lyckas: MST x 4%
Du kan fördubbla ditt CL för en färdighet vid ett färdighetsslag.

KRAFTFÄLT

Skada: Ingen
Räckvidd: Personlig
Ggr/dygn: 3
Chans att lyckas: MST x 4%
Du kan skapa ett elektromagnetiskt kraftfält omkring dig, vilket absorberar 10 skadepoäng per SR. Om det får mer än 10 poäng skada under en SR bryts ditt kraftfält ned. Kraftfältet vara 2T10 SR eller tills det bryts ned.

KRAFTFÄLTSAVLÄSNING

Skada: Ingen
Räckvidd: 10 m
Ggr/dygn: 3
Chans att lyckas: MST x 3%
Du kan känna av och identifiera alla befintliga kraftfält inom 10 meters avstånd. Exempel på kraftfält är magnetfält (som utstrålas av i princip alla elektriska apparater), radioaktivitet, infraröda strålar och värme. Då du kommer in i ett rum kan du t. ex. lokalisera alla saker i rummet som drivs av elektricitet, inklusive dolda mikrofoner, levande varelser (som utstrålar värme) och cyberprylar på personer i rummet.

KÄNSLOLÄSNING

Skada: Ingen
Räckvidd: 100 m
Ggr/dygn: Permanent
Chans att lyckas: MST mot MST på Motståndstabellen
Du kan på ett ungefär känna vilka känslor andra varelser har. Din mutation ger ingen exakt bild, utan lite vaga intryck, t. ex. som att 'Den personen vill skada oss' eller 'Den personen tänker bryta sig in i pansarbilen'. Du måste koncentrera sig på den varelse du vill avläsa och kan under tiden inte göra någonting annat.

LEVITATION

Skada: Ingen
Räckvidd: Personlig
Ggr/dygn: 3
Chans att lyckas: MST x 4%
Du kan lyfta från marken och flyga under 1T4 minuter med en hastighet av 10 meter per SR. Din bärförmåga är MST+6 BEP.

MAGNETESI

Skada: Ingen
Räckvidd: 5 m
Ggr/dygn: 3
Chans att lyckas: MST x 2%
Du kan dra åt dig metallföremål med hjälp av magnetism. 5 kg är den maximala vikten på föremålet. Vapen o. dyl. kan dras från en motståndares händer om han inte är beredd på det. Annars slår du på Motståndstabellen med din MST mot motståndarens STY.

MENTAL IDENTIFIKATION

Skada: Ingen
Räckvidd: Se nedan
Ggr/dygn: 3
Chans att lyckas: MST mot MST på Motståndstabellen
Denna förmåga gör att du kan identifiera en person som du på något sätt har kontakt med, t. ex. via en kommunikationsenhet eller ett datanät. Du får en instinktiv bild av hur personen ser ut. Du får inte veta personens namn, men du vet det undermedvetet och kan svara 'rätt' eller 'fel' om någon annan lämnar förslag.

MENTAL SKRÄCK

Skada: Ingen
Räckvidd: 25 m
Ggr/dygn: 3
Chans att lyckas: MST mot MST på Motståndstabellen
Mutanten kan angripa en person och få honom att fly i panisk skräck under 2T6 SR. Om personen inte kan fly faller han samman i en jämrande hög.

MENTAL SKÖLD

Skada: Ingen
Räckvidd: Personlig
Ggr/dygn: 3
Chans att lyckas: MST x 3%
Denna mutation ger dig skydd mot mentala attacker (MST mot MST på Motståndstabellen) under 2T10 minuter. Vid motstånd mot sådana attacker dubblas nämligen din egen MST.

MENTALT ANFALL

Skada: 3T6
Räckvidd: 25 m
Ggr/dygn: 3
Chans att lyckas: MST mot MST på Motståndstabellen
Du skickar iväg skadliga hjärnvågor mot din motståndare. (Skadan dras från Totala KP.)

PSYKOMETRI

Skada: Ingen
Räckvidd: Beröring
Ggr/dygn: 3
Chans att lyckas: MST x 3%
Du kan känna på en varelse eller ett föremål och "se" inom dig vad som har hänt varelsen eller föremålet i det förflutna. Mycket starka känslor och katastrofer kan kännas upp till 250 år efteråt.

REGENERERATION

Skada: Ingen
Räckvidd: Personlig
Ggr/dygn: Permanent
Chans att lyckas: Automatisk
Dina skador läks mycket snabbt, en KP per SR.

SINNESKÄRPNING

Skada: Ingen
Räckvidd: Personlig
Ggr/dygn: 4
Chans att lyckas: MST x 3%
Dina sinnen blir dubbelt så känsliga som normalt. Räckvidden för syn och hörsel fördubblas, du blir dubbelt så uppmärksam på temperatur- och tryckförändringar, du får absolut gehör, etc. Detta leder till att GCL i Iakttagelseförmåga dubblas och att modifikationerna för avstånd vid projektilattacker förbättras. Dubbla de avstånd som står i Avståndstabellen (se avsnitt 9.2.4.) när du räknar ut modifikationer (tänk dock på att vapnet inte kan skjuta längre än 4 ggr den räckvidd som står i vapentabellerna). Dessutom får du dubbel GCL i Undvika.

FÖRBRÄNNING

Skada: 4T6
Räckvidd: 10 m
Ggr/dygn: 3
Chans att lyckas: MST mot MST på Motståndstabellen
Du kan få en fiende att självantända. Den kemiska energi som frigörs ger 4T6 i skada. Rustningar skyddar inte. (Skadan dras från Totala KP, inte från de separata kroppsdelarna.)

INTUITION

Skada: Ingen
Räckvidd: Personlig
Ggr/dygn: 3
Chans att lyckas: MST x 4%
Du har förmågan att instinktivt välja rätt i olika valsituationer, t. ex. vilken som är den rätta vägen.

STOPP

Skada: Ingen
Räckvidd: 25 m
Ggr/dygn: 4
Chans att lyckas: MST mot MST på Motståndstabellen
När du använder denna förmåga påverkar du alla varelser med MST inom 25 m radie. Du

sätter upp ett psykologiskt hinder som gör det svårt för dem att närma sig dig. Den varelse som vill röra sig mot dig måste övervinna din MST med sin egen på Motståndstabellen för att lyckas. Mutationen hindrar dock ingen från att skjuta på dig. Du kan inte heller tvinga någon att backa genom att röra sig mot denne. Offer för denna förmåga vet inte om att de påverkats av den.

TELEKINESI

Skada: Ingen
Räckvidd: 15 m
Ggr/dygn: 5
Chans att lyckas: MST x 4%
Du kan med din mentala kraft flytta på ett föremål som väger upp till MST x 200 gram med en hastighet på upp till 10 m/SR.

TELEPATI

Skada: Ingen
Räckvidd: 200 m
Ggr/dygn: Permanent
Chans att lyckas: MST mot MST på Motståndstabellen
Du kan läsa tankar hos intelligenta varelser. Du kan också förmedla dina egna tankar till andra. Om målet för telepatin är villig att ta emot meddelanden krävs inget slag på Motståndstabellen.

5.2. MENTALA DEFEKTER

De mentala defekterna är åkommor som du drabbas av då och då, särskilt när du misslyckas med att använda en av dina mentala mutationer. I stället för 'skada', 'räckvidd' och 'Ggr/dygn', så anges bara hur stor risken är att defekten gör sig påmind. Defekten påverkar bara dig, och den finns alltid hos dig och kan inte tas bort.



5.2.1. VILKA DEFEKTER?

Vilka mentala defekter du har avgörs slumpvis med 1T100. Du har tidigare redan bestämt hur många du har. Slå 1T100 för varje defekt och titta i tabellen nedan. Om du får samma resultat två gånger så slår du om det andra slaget.

1T100	Mental defekt
01 - 15	Akut metallallergi
16 - 25	Amnesi
26 - 30	Hjärnnova
31 - 40	Introversion
41 - 55	Konflikt
56 - 60	Låg smärttröskel
61 - 70	Mental blockering
71 - 80	Mentalt sammanbrott
81 - 85	Obeslutsamhet
86 - 95	Retardation
96 - 00	Telepatisk överbelasting

AKUT METALLALLERGI

Risk för verkan: Automatisk
Alla dina färdigheter minskas med 10% om du har kroppskontakt med metall av något slag.

AMNESI

Risk för verkan: MST%
Slå för denna defekt varje gång du misslyckas med att använda en mental mutation. Om defekten utlöses så drabbas du av tillfällig minnesförlust under 1T4 timmar. Du kommer då inte ihåg ett skvatt av ditt förflutna; inte ens ditt eget namn. Dina färdighetsvärden är dock oförändrade. Ett tips är att du spelas av SL under denna tid. När defekten upphör att verka har du inget minne av vad som hänt under perioden av minnesförlust.

HJÄRNNOVA

Risk för verkan: MST x 2%
Varje gång du misslyckas med att använda en mutation kan denna defekt utlösas. Du blir då helt vansinnig under 1T10 SR och anfaller alla i din närhet, dock ej med mentala mutationer. Du är inte själv medveten om vad du gör, utan spelas av SL. Du gör dock ingenting som uppenbart skadar dig själv (en klen tröst, men ändå en tröst...).

INTROVERSION

Risk för verkan: MST x 2%
Varje gång du misslyckas med att använda en mutation som ger skada finns det risk för att denna defekt träder i kraft. Om så sker utlöses genast den misslyckade mutationen och drab-

bar dig själv. Om du inte har några mutationer som vållar skada får du slå om den här defekten.

KONFLIKT

Risk för verkan: MST x 2%
Du lamslås av en mental konflikt mellan din medvetna vilja och ditt undermedvetna. Instinkten att överleva tar över och tvingar dig till fega och själviska handlingar i farans stund. Allt utom den egna överlevnaden blir oviktigt. Varje gång du misslyckas med att använda en mutation är det risk att konflikten inträder. Den varar i 1T20 minuter.

LÅG SMÄRTTRÖSKEL

Risk för verkan: Skadan x 2%
Varje gång du skadas måste du kolla om denna defekt börjar verka. I så fall så blir du omedelbart medvetslös i 2T6 SR.

MENTAL BLOCKERING

Risk för verkan: MST x 2%
Du har en mental blockering som gör att det bär dig emot att använda någon av dina färdigheter. SL avgör vilken färdighet det rör sig om (det kan inte vara Iakttagelseförmåga, Rörliga manövrer eller Undvika). Varje gång du skall använda den färdigheten är det MST x 2% chans att det bär dig så mycket emot att du helt enkelt inte förmår dig till att göra det. Du får inte försöka igen förrän efter tre timmar.

MENTALT SAMMANBROTT

Risk för verkan: MST/2% (avrunda nedåt)
När defekten träder i kraft upphör alla dina mutationer, även permanenta, att fungera i 1T4 timmar (SL slår tiden dolt). Risk för att detta sker inträffar varje gång du försöker använda sig av en mutation.

OBESLUTSAMHET

Risk för verkan: MST x 2%
Slå för denna defekt först av allt i den första stridsrundan i varje strid. Träder defekten i kraft så får du alltid lägst turordningsslag, d. v. s. du agerar sist i alla faser.

RETARDATION

Risk för verkan: MST x 2%
Din INT sänks till 3 under 1T4 timmar (SL slår tiden dolt). Under denna tid är du rimligtvis ganska korkad. Defekten kan utlösas varje gång mutanten misslyckas med att använda en mutation.

TELEPATISK ÖVERBELASTING

Risk för verkan: MST x 2%
Denna defekt kan utlösas när du misslyckas med att använda en mutation. Den medför att du uppfattar alla tankar inom 10 kilometers radie. Du blir helt lamslagen av denna bedövande upplevelse och kan inte göra något annat än vila tills det går över efter 1T4 timmar.

5.3. FYSISKA MUTATIONER

Beskrivningarna av de fysiska mutationerna följer alla samma format:

Skada: Om mutationen vållar skada anges vilken tärningskombination som ska slås.
Räckvidd: Normalt anges räckvidden i meter. Det finns tre undantag. *Beröring* innebär att du måste vidröra målet för din förmåga med en kroppsdel. *Personlig* påverkar endast dig själv. *Speciell* förklaras från fall till fall.
Ggr/dygn: Här anges hur många gånger per dygn du kan försöka använda sin mutation (även misslyckade försök räknas). *Permanent* innebär att din mutationen alltid är i funktion eller att den kan utlösas hur många gånger som helst.
Chans att lyckas: Här anges hur stor chans du har att aktivera din mutation. *Automatisk* innebär att du inte behöver slå tärning. Om det står att du kan träna upp din förmåga som en vanlig färdighet, så kan du i så fall skapa en ny färdighet med mutationens namn. Denna färdighet baseras alltid på MST (enbart). Startchansen är den som står vid mutationen. Står det att du skall använda en viss färdighet för att använda mutationen så har du alltid denna färdighet som Yrkesfärdighet.

5.3.1. VARAKTIGHET

Om inget särskilt anges för en mutation, som inte har en snabb, omedelbar effekt, så varar den i 1T6+4 minuter.

5.3.2. VILKA MUTATIONER?

Vilka fysiska mutationer du har avgörs slumpvis med 1T100. Du har tidigare redan bestämt hur många du har. Slå 1T100 för varje mutation och titta i tabellen nedan. Om du får samma resultat två gånger så slår du om det andra slaget.

1T100	Fysisk mutation
01 - 05	Elementmotstånd
06 - 10	Energikropp
11 - 15	Fotosyntetisk hud
16 - 20	Gälar och simhud
21 - 25	Huggtänder
26 - 30	Immunitet
31 - 35	Infrasyn
36 - 40	Kameleont
41 - 45	Klor
46 - 50	Multilimbi
51 - 55	Osynlighet
56 - 60	Pansarartad hud
61 - 65	Precision
66 - 70	Pyrohali
71 - 75	Regenerera
76 - 80	Snabbhet
81 - 85	Sonar
86 - 90	Styrka
91 - 95	Sugfötter
96 - 00	Vingar

ELEMENTMOTSTÅND

Skada: Ingen
Räckvidd: Personlig
Ggr/dygn: 4
Chans att lyckas: Automatisk
Denna mutation gör att du inte tar någon som helst skada av köld, eld eller hetta så länge du koncentrerar dig på detta. Du får ett naturligt skydd på 5 poäng mot laserstrålar.

ENERGIKROPP

Skada: Ingen
Räckvidd: Personlig
Ggr/dygn: 4
Chans att lyckas: Automatisk
Denna mutation gör att du inte tar någon som helst skada av elektricitet eller olika slags strålning så länge du koncentrerar dig på detta. Du får ett naturligt skydd på 5 poäng mot laserstrålar.

FOTOSYNTETISK HUD

Skada: Ingen
Räckvidd: Personlig
Ggr/dygn: Permanent
Chans att lyckas: Automatisk
Du kan omvandla solljus till energi och behöver därför ingen mat. Vatten behövs däremot i dubbel mängd. En bieffekt av fotosyntetisk hud är att din hud är ljust grön. Om du har päls blir även denna grön.

GÄLAR OCH SIMHUD

Skada: Ingen
Räckvidd: Personlig
Ggr/dygn: Permanent
Chans att lyckas: Automatisk
Du kan andas obehindrat i både vatten och luft. Du har automatiskt 100% på alla Simmamanövrar.

HUGGTÄNDER

Skada: 1T6
Räckvidd: Beröring
Ggr/dygn: Permanent
Chans att lyckas: använd färdigheten Obeväpnad strid
Du har stora, vassa hörntänder som du kan bita med. Du kan dock inte samtidigt bitas och använda ett vapen.

IMMUNITET

Skada: Ingen
Räckvidd: Personlig
Ggr/dygn: Permanent
Chans att lyckas: Automatisk
Om du får den här mutationen skall du slå 1T4:

1 Du är helt immun mot radioaktivitet.
2 Du är helt immun mot alla slags gifter och giftgaser.
3 Du är helt immun mot alla slags sjukdomar.
4 Slå två gånger och slå om alla fyror i fortsättningen.

INFRASYN

Skada: Ingen
Räckvidd: 25 m
Ggr/dygn: Permanent
Chans att lyckas: Automatisk
Du kan se i mörker, eftersom du kan se värmestrålning. Varelser, föremål och material avger värmestrålning i olika hög grad. Du kan därför se t. ex. en varelse avteckna sig som en 'varm' skugga mot en 'kall' mur. Mutationen fungerar inte i närheten av starka värmekällor som öppna eldar eller liknande.

KAMELEONT

Skada: Ingen
Räckvidd: Personlig
Ggr/dygn: Permanent
Chans att lyckas: Automatisk
Din hud anpassas automatiskt efter omgivningens färger och mönster. Du har därför +50 på färdigheten Gömma Sig. Du måste dock vara helt naken för att smälta in i miljön.

KLOR

Skada: 1T6 per hand
Räckvidd: Beröring
Ggr/dygn: Permanent
Chans att lyckas: använd färdigheten Obeväpnad strid
Du har vassa, stenhårda klor med vilka du kan göra vanliga närstridsattacker. Du kan attackera med bägge händerna under samma stridsrunda (du får således göra två attacker i stället för en). Detta gäller dock inte om du har vapen i händerna.

MULTILIMBI

Skada: Ingen
Räckvidd: Personlig
Ggr/dygn: Permanent
Chans att lyckas: Automatisk
Du har fyra armar. Bägge paren har samma 'huvudhand'. Är du ambidextriös kan du använda alla fyra händerna samtidigt. Är du dubbelhänt kan du använda bägge högerhänderna *eller* bägge vänsterhänderna som normalt, men inte samtidigt.

OSYNLIGHET

Skada: Ingen
Räckvidd: Personlig
Ggr/dygn: 3
Chans att lyckas: Automatisk
Mutationen ger dig möjlighet att bli osynlig för blotta ögat. Osynligheten varar så länge du koncentrerar dig, och du får således inte göra något annat än att gå och prata. Observera att endast din kropp blir osynlig; inte dina kläder, dina cybernetiska tillbehör eller saker du håller i handen. Du blir inte osynlig i det ultravioletta eller infraröda spektrat, vilket innebär att varelser som kan se infraröda eller UV-strålar kan se dig.

PANSARARTAD HUD

Skada: Ingen
Räckvidd: Personlig
Ggr/dygn: Permanent
Chans att lyckas: Automatisk
Din hård är mycket hård och stryktålig. Detta ger dig ett naturligt skydd på 5 KP (se reglerna för strid). Rustning ovanpå huden ger dessutom normalt skydd.

PRECISION

Skada: Ingen
Räckvidd: Personlig
Ggr/dygn: Permanent
Chans att lyckas: Automatisk
Du har absolut ögonmått, vilket dessutom gör att du blir mycket träffsäker med alla projektilvapen. Du får +25 på alla närstrids- och avståndsattacker (ej obeväpnade attacker).

PYROHALI

Skada: 2T6+2
Räckvidd: 5 m (grundräckvidd)
Ggr/dygn: 5
Chans att lyckas: använd färdigheten Gevär
Du kan genom din mun blåsa ut en eldkvast som når upp till 20 meter. Kvasten är en meter bred och ger 2T6+2 KP i skada på alla som befinner sig i dess väg. I övrigt går attacken till som en vanlig projektilattack.

REGENERERATION

Skada: Ingen
Räckvidd: Personlig
Ggr/dygn: Permanent
Chans att lyckas: Automatisk
Dina skador läks mycket snabbt, en KP per SR.

SNABBHET

Skada: Ingen
Räckvidd: Personlig
Ggr/dygn: 3
Chans att lyckas: Automatisk
Du har extremt snabba reflexer och reaktionsförmåga, vilket gör att du kan agera dubbelt så fort som normala varelser. I varje stridsrunda får du välja två alternativ i Avsiktsfasen utan att det ger dig några avdrag på färdighetsslagen.

SONAR

Skada: speciell (se nedan)
Räckvidd: 10 m
Ggr/dygn: 3
Chans att lyckas: Automatisk
Denna mutation kan användas på två sätt. Antingen kan den användas som ett sjätte sinne, så att du kan 'se' på samma sätt som fladdermöss, d. v. s. du skickar ut ljudvågor och tolkar deras reflexioner som ett synintryck. Detta gör att du kan se perfekt även i det mest kompakta beckmörker. 'Synen' har en räckvidd på 10 meter och är automatisk.

Du kan även använda Sonar-mutationen som ett anfallsvapen. Du sänder då ut ljudvågor med så hög frekvens att alla inom 10 meters radie riskerar att bli helt förlamade av det skrikande ljudet; slå MST mot MST på Motståndstabellen. De som misslyckas blir paralyserade och kan inte röra sig så länge de

befinner sig inom 10 meters radie från dig själv. Du måste hela tiden koncentrera dig och du kan bara flytta dig en meter per SR. Tänk på att ditt sonar-fält flyttar sig med dig. Du kan maximalt ha sonarattacken 'påkopplad' i MST SR. Därefter kan du inte göra någonting alls i MST SR.

De bägge förmågorna kan inte användas samtidigt.

STYRKA

Skada: ev. höjd SB
Räckvidd: Personlig
Ggr/dygn: Permanent
Chans att lyckas: Automatisk
Din styrka ökar med 1T6+2.

SUGFÖTTER

Skada: 1T2-1/SR
Räckvidd: Personlig
Ggr/dygn: Permanent
Chans att lyckas: Automatisk
Dina fingertoppar och tåspetsar utgörs av små sugkoppar som kan fästa mot de flesta släta ytor. De håller för en belastning på 50 kilo förutom din egen kroppsvikt. Slå ett färdighetsslag i Rörliga manövrer i kritiska situationer. Om du berör någon så kan de fem sugkopparna på en hand orsaka 1T2-1 KP i skada per SR (om du använder båda händerna så blir det 2T2-2). Attacken sker med färdigheten Obeväpnad strid. För att någon skall kunna slita bort dina sugkoppar från sig så måste han slå ett Motståndsslag med sin STY mot 2 poäng per sugkopp (försöker han slita bort en hand som t. ex. sitter i hans ansikte måste han övervinna 10 med sin STY).

SVANS

Skada: 1T8
Räckvidd: Personlig
Ggr/dygn: Permanent
Chans att lyckas: Automatisk
Du har en meterlång, kraftig svans. Denna ger dig +25 på alla Rörliga manöverslag som är en kontroll på ditt balanssinne, men du har också -5 på din förflyttningsförmåga. Du kan anfalla med svansen (använd färdigheten Obeväpnad strid), och den gör då 1T8 i skada.

Om du använder den frivilliga regeln med träffområden så har svansen KP-bokstav E.

VINGAR

Skada: Ingen
Räckvidd: Personlig
Ggr/dygn: Permanent
Chans att lyckas: Automatisk
Du har två vingar på ryggen som gör att du kan flyga upp till 10 meter per SR. Du kan lyfta högst STO kg när du flyger. Du måste lyckas med ett färdighetsslag i Rörliga manövrer då du vill använda någon färdighet i flykten. Misslyckas du så kan du inte använda färdigheten; fumlar du så störtar du och tar normal fallskada (se sektion 9.8.3.).

Om du använder den frivilliga regeln med träffområden så har vingarna KP-bokstav C.

5.4. FYSISKA DEFEKTER

Alla fysiska defekter är permanenta. De drabbar bara dig själv.

5.4.1. VILKA DEFEKTER?

Vilka fysiska defekter du har avgörs slumpvis med 1T100. Du har tidigare redan bestämt hur många du har. Slå 1T100 för varje defekt och titta i tabellen nedan. Om du får samma resultat två gånger så slår du om det andra slaget.

1T100	Fysisk defekt
01 - 10	Allergi
11 - 20	Hemofili
21 - 30	Klenhet
31 - 40	Klumpfot
41 - 80	Motbjudande utseende
81 - 85	Synfel
86 - 95	Sänkt grundegenskap
96 - 00	Överkänslighet

ALLERGI

Du är allergisk mot något material i din omgivning. Slå 1T6; (1) järn, (2) bilavgaser, (3) alkohol, (4) läder, (5) alla metaller, (6) något plastmaterial. Så fort du kommer i kontakt med det du är allergisk mot så får du kraftiga utslag och blir illamående i 1T4 minuter. Du har under denna tid halverad CL på alla färdigheter.

HEMOFILI

Alla dina sår läks hälften så fort som normalt. Alla läkedroger har halv effekt på dig. Alla som lägger Första hjälpen på dig har halverad GCL.

Om du dessutom har mutationen Regeneration så läker du 1KP/minut i stället för 1KP/SR.

KLENHET

Du har en särdeles klen benstomme och känsligt nervsystem. Du tar därför dubbel skada av all yttre påverkan såsom fall, slag, etc. Du tar dock normal skada av gift, strålning, eld, etc. Skadan dubblas efter du dragit bort en rustnings absorption.

Exempel: Dingo har defekten Klenhet och en energirustning som absorberar 15 poäng i skada. En attack gör 20 poäng i skada, och sålunda förlorar Dingo 10 KP.

KLUMPFOT

Ditt ena ben är längre än det andra. Din förflyttningsförmåga till lands är halverad.

MOTBJUDANDE UTSEENDE

Du har ett mycket motbjudande utseende som följd av strålskadorna. Utmärkande drag som du automatiskt har är gulvit, mycket blek hy och skallighet. Tillsammans med SL bestämmer du dessutom ytterligare 1T4+2 drag från följande uppräkning (slå 1T10): (1) kladdiga utsöndringar, (2) stank, (3) enorm näsa, (4) stora giftgröna ögon, (5) bölder, (6) svarta naglar och läppar, (7) förvridna ansiktsdrag, (8) puckelrygg, (9) gristryne eller (0) snabel i stället för näsa. Varje drag ger -1 i PER. Du kan dock inte ha lägre PER än 3.

SYNFEL

Du har dålig syn, vilket gör att du får -20 på alla attacker med projektilvapen och -10 på alla attacker med närstridsvapen. Tänk även på att du ser dåligt i andra situationer. SL får göra avdrag på upp till -25 då han tycker det är lämpligt.

Om du redan har mutationen Precision så får du slå om den här defekten.

SÄNKT GRUNDEGENSKAP

En av dina grundegenskaper är sänkt med 1T6+2. Den kan dock inte sänkas under 3. Slå 1T10 för att avgöra vilken grundegenskap som berörs:

1 - 3	STY
4 - 5	SMI
6 - 7	FYS
8	INT
9	PER
0	STO

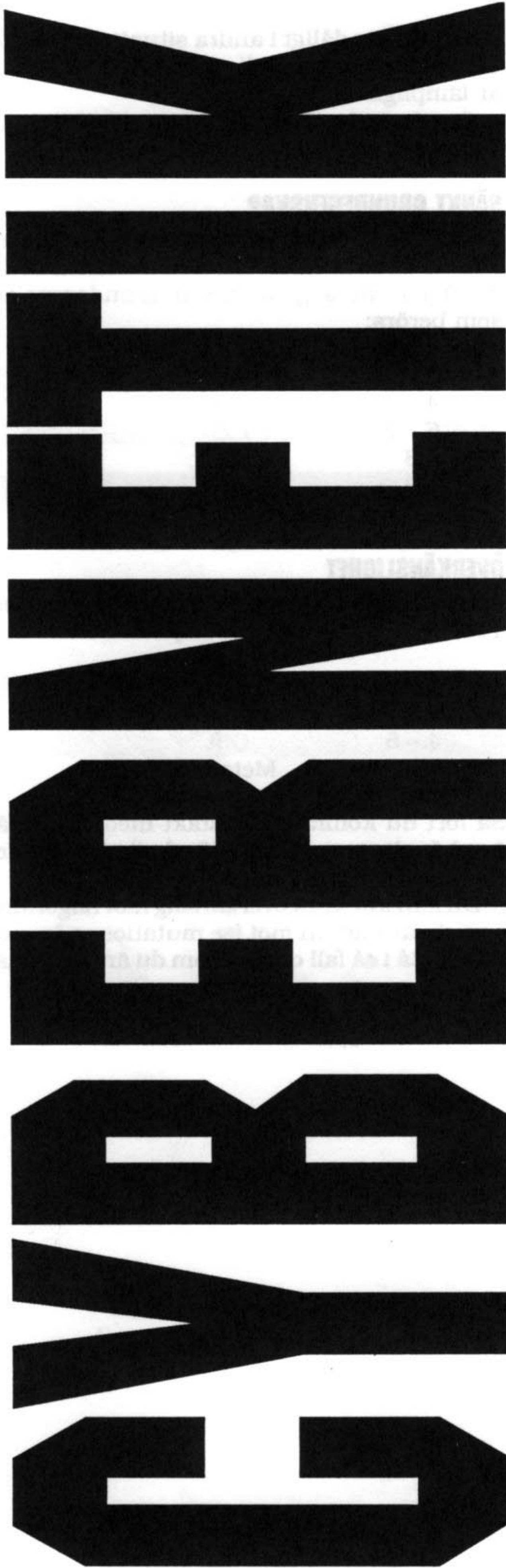
ÖVERKÄNSLIGHET

Du är överkänslig mot en av följande saker (slå 1T6):

1 - 2	Radioaktivitet
3	Solljus
4 - 5	Gift
6	Metaller

Så fort du kommer i kontakt med det du är överkänslig mot, får du -50 på alla färdigheter (du har dock alltid minst 5% CL).

Du kan inte vara överkänslig mot någonting som du är immun mot (se mutationen Immunitet). Slå i så fall om det som du är överkänslig mot.



Under 2040-talet började vetenskapsmännen sträva efter att kombinera robotteknologin med den mänskliga organismen och på detta sätt skapa en ny, förbättrad människa. Slutresultatet blev cybernetiken; en metod att framställa mekaniska mikrokomponenter som är helt kompatibla med styrsignalerna i de mänskliga nervsystemen.

Cybernetiska tillbehör styrs av bägge dina nervsystem, precis som alla dina kroppsfunktioner. Vissa cybernetiska tillbehör är således alltid undermedvetet aktiverade, precis som när din diafragma får dina lungor att 'andas' och som när din hjärtmuskulatur får ditt hjärta att slå. Andra måste du mer eller mindre medvetet aktivera, ungefär som när du böjer ett finger eller rör munnen och tungan när du pratar.

I Mutant förekommer cybernetiken som 'tillbehör' till din rollperson. Alla NOM, MUT och PSI kan skaffa sig cybernetiska prylar, till ett visst pris, förstås. Vissa, eller rättare sagt de flesta, yrken har något slag av cybernetik som standard; så gott som alla tekniker har mikroskopögon, de flesta SVOT har bepansring som standard. Eftersom du har fått dessa tillbehör av ett företag när du tagit anställning måste du återgälda dessa på något sätt. Se sektionerna 4.1. till 4.3. för mer information.

6.1. CYBERNETISKA TILLBEHÖR

Du får själv, inom vissa gränser, välja hur du vill utrusta din rollperson. Varje cybernetiskt tillbehör kostar en viss mängd Eurodollar, vilka du måste betala när du skaffar dig tillbehöret. Om du har cybernetiska tillbehör när du skapas, blir dessa en skuld till ett företag och följer dig genom spelet tills den betalas; detta kan vålla många intressanta äventyr.

Förmågorna är antingen permant aktiva (t. ex. bepansring) eller så slår du på dem vid behov (t. ex. metalldetektor).

Så gott som alla cybernetiska tillbehör är vatten- och syretäta, vilket innebär att de fungerar utmärkt både i vacuum och under vattnet. Undantag är IR-ögon och Elektroder.

6.1.1. ENERGI

De flesta cybernetiska tillbehör behöver ingen extern kraftkälla, utan 'drivs' av den energi som din kropp alstrar, precis som de normala kroppsfunktionerna. Vissa speciellt energi-

krävande tillbehör behöver dock extra energi, som tillförs genom en s. k. energipack. Denna har storleken av ett normalt klock-batteri och pluggas in i ett s. k. cyberjack, vanligen inopererat på vänster underarm. De cybernetiska tillbehör som kräver extra energi är markerade med en stjärna (*).

6.1.2. CYBERNETIK OCH SKADOR (FRIVILLIG REGEL)

(Dessa regler kan endast användas om de frivilliga reglerna med separata träffområden också används.)

Cybernetiska tillbehör är som regel ganska robusta och driftsäkra. De tål oftast betydligt mer skada är kroppsvävnaden som omger (och skyddar) dem. Varje gång en person blir skadad i den kroppsdel där ett tillbehör sitter, slår man 1T20 för varje tillbehör i kroppsdelen. Om slaget är lägre än skadan så upphör det cybernetiska tillbehöret att fungera. Att reparera ett skadat tillbehör kostar 2T20% av den vanliga kostnaden (SL kan modifiera detta själv beroende på hur allvarlig han anser att skadan är). Om kroppsdelen tar FYS poäng mer i skada än vad det har KP, är tillbehöret förstört och måste kasseras.

Om man vill reparera ett cybernetiskt tillbehör så kräver detta lyckade färdighetsslag i Medicin, Teknik, Datorkunskap *och* Elektronik. Flera personer kan hjälpas åt, men alla som deltar i reparationen får bara försöka varsin gång i varje färdighet. Man måste lyckas med minst ett färdighetsslag i vardera färdigheten. Misslyckas man med detta så är tillbehöret fortfarande trasigt, och man får inte försöka igen förrän man höjt sin GCL i den färdighet som misslyckades (eller hittar någon ny person med GCL i den färdighet som misslyckades). SL kan, om han vill, modifiera reparatörernas GCL beroende på hur omfattande skadorna på det cybernetiska tillbehöret är.

6.1.3. COS

Din kropp är vid födseln inte anpassad för att bära omkring en massa metallskrot som tar över dina normala kroppsfunktioner. Allergier är inget problem; dem blir du av med genom en enkel injektion av AA-serum (Anti-Allergic). Vad du däremot riskerar är s. k. COS (Cybernetic Overreaction Syndrome, cybernetiskt överreaktionssyndrom), vilket innebär att du sakta men säkert börjar förvandlas till en robot. Din personliga utstrålning minskar och du identifierar dig allt mindre med den mänskliga rasen. Du blir en folkskygg enstöring.

För varje cybernetiskt tillbehör du skaffar dig minskar din MST med 1T2 och din PER med 1T2–1. Detta påverkar dock *inte* dina färdighetsvärden. När någon av grundegenskaperna når 0 är du ett offer för COS. Kosmetisk cybernetik (se nedan) är ett undantag från denna regel. Den minskar inte din PER på något sätt, och den kan aldrig orsaka COS.

COS innebär i praktiken att du förlorar all din fantasi och kreativa förmåga och i stort sett blir en maskin; en zombie utan egen initiativförmåga. Du kan inte utföra några handlingar av egen vilja, utan bara på befallning från andra personer. Om du drabbas av COS gör du bäst i att slå upp en ny rollperson.

6.1.4 UTSEENDE

De flesta cybernetiska tillbehör är konstruerade för att synas så lite som möjligt, men de är inte svåra att upptäcka om man tittar lite närmare (ett lyckat slag på Iakttagelseförmåga räcker för att avgöra om en arm är cybernetisk eller inte). För att upptäcka ett cybernetiskt tillbehör hos ett öga måste man dock använda specialinstrument.

Alla cybernetiska tillbehör kan maskeras så att de är helt omöjliga att upptäcka. De kostar då dubbelt så mycket, men kan i gengäld bara upptäckas av avancerade metalldetektorer.

6.2. CYBERNETISKA TILLBEHÖR

Det finns i huvudsak två slag av cybernetik; den som får säljas öppet på marknaden och den som är förbehållen militärt bruk (UAO-cybernetik). Den förra omfattar den kosmetiska cybernetiken, som är nutidens motsvarighet till 1900-talets plastikkirurgi.

AUDIOAUGMENTOR

Kostnad: 4.000

Audioaugmentorn gör dina hörselnerver mer mottagliga för svaga ljud, vilket ger dig +20 på färdigheten Iakttagelseförmåga.

CYBERJACK

Kostnad: 5.000

Eftersom vissa cybernetiska tillbehör kräver mer energi utöver den som kroppen alstrar, så måste s. k. extern energi tillföras. Detta sker

oftast genom en liten energipack, stor som en lillfingernagel. Energipacken placeras i ett cyberjack; ett slags liten batterihållare. Cyberjacket sitter oftast på underarmen, men kan placeras i princip vart som helst.

FOTORECEPTOR*

Kostnad: 15.000
En fotoreceptor ersätter ditt ena öga och är i princip en liten kamera som kan lagra upp till 200 bilder i ett dataminne. Bilderna kan visas genom att plugga in sig på en monitor av något slag. Uttag för kabel (lika tjock som ett hårstrå) ingår i kostnaden.

En fotoreceptor kan kombineras med IR-öga, teleskopöga, röntgenöga *eller* mikroskopöga. Kostnaderna slås då ihop.

GASFILTER

Kostnad: 5.000
Gasfilter fungerar ungefär som en gasmask, d. v. s. du är immun mot alla slags eteriska gaser (sådana som avger ångor och verkar då de kommer ned i lungorna). Mer avancerade varianter (dubbla kostnaden) omfattar även skyddshinnor för ögonen. Alla slag av cybernetiska ögon är skyddade mot frätande gaser.

GEIGERMÄTARE

Kostnad: 1.500
Detta tillbehör gör att du kan känna av radioaktiv strålning och hur stark den är. Genom att vända din receptor (som oftast är inmonterad i kindbenet) så kan du även avgöra från vilken riktning den kommer.

GYROKOMPASS

Kostnad: 10.000
Detta tillbehör gör att du har perfekt lokalsinne, och du kan aldrig gå vilse, inte ens i beckmörker. Du vet dessutom alltid vilket håll som är uppåt och nedåt, vilket ger dig överlägsen balans (+50% på CL vid alla balansövningar och manövrar i tyngdlöst tillstånd). Gyrokompassen är inmonterad i hjärnans balanscentrum, så känslan av riktning är helt instinktiv.

HYPERAKTIVATOR

Kostnad: 16.000
Med detta tillbehör kan du själv kontrollera din adrenalinproduktion och din hjärtfrekvens, vilket förbättrar dina reaktioner, din styrka och din rörlighet. Öka SMI, Förflyttning och Styrka med upp till 5.

IR-ÖGA

Kostnad: 10.000
Ögat kan sända ut och uppfånga infrarött ljus, vilket gör att du kan se i mörker. Ett öga kan endast ha en cybernetisk extrafunktion. Däremot är det möjligt att de två ögonen har olika funktioner. IR-ögat aktiveras genom en lätt tryckning på pupillen (med stängt ögonlock).

KRAFTSENSORER

Kostnad: 10.000
Du kan känna av och identifiera alla befintliga kraftfält inom 5 meters avstånd. Exempel på kraftfält är magnetfält (som utstrålas av i princip alla elektriska apparater), radioaktivitet, infraröda strålar och värme. Då du kommer in i ett rum kan du t. ex. lokalisera alla saker i rummet som drivs av elektricitet, inklusive dolda mikrofoner, levande varelser (som utstrålar värme) och cyberprylar på personer i rummet. Kraftsensorn kräver ingen extern energi och monteras ofta som fyra extra plomber i tänderna. I så fall aktiveras den med ett lätt tryck med tungan.

LASERFINGER*

Kostnad: 14.000
Ett mikrolaser-aggregat är inopererat i din underarm, och själva laserstrålen projiceras ut genom en valfri fingertopp. Laserstrålen, som är helt ljudlös, har en effektiv räckvidd på 10 cm och kan skära genom alla material som är mindre än 10 cm tjocka. Laserfingret aktiveras med en strömbrytare på underarmens insida.

Med en enkel omkopplare kan laserfingret ställas in på halv effekt, så att det i stället kan användas till att svetsa ihop saker med.

Ett laserfinger gör i strid samma skada som en minilaser (använd färdigheten Obeväpnad strid).

LINGOTERMINAL

Kostnad: 2.000 (se dock nedan)
En lingoterminal omfattar två komponenter; en terminal som opereras in i språkcentrat i hjärnan, samt celler som kan pluggas in i ett jack bakom vänster öra. Tillsammans gör terminalen och en cell att man förstår och talar ett visst språk flytande. Då cellen tas bort har man inga kunskaper i språket. Varje cell har ett språk inprogrammerat och kostar 1.000 Eurodollar.

LUFTTUB

Kostnad: 10.000

Du har en inbyggd lufttub som innehåller syre för upp till 30 minuters försörjning. Därefter måste tuben fyllas, vilket tar 5 minuter om du hyperventilerar (andas mycket häftigt), annars 15 minuter. Ett eventuellt andningsfilter renar all luft som andas in från gifter och gör den ofarlig att inandas.

Du kopplar om från dina vanliga lungor till lufttuben med en reläomkopplare som monteras i en tand.

METALLDETEKTOR

Kostnad: 10.000

Metalldetektorer läggs ofta in i handflatan så att sensorerna lätt kan riktas. En normal detektor kan finna metallföremål på 12 meters djup i jord, 60 meters djup i vatten och 80 meters avstånd i luft. Handflatan måste riktas åt det håll man vill avkänna. Signaler till hjärnan ger avstånd till och ungefärlig mängd av metall.

På de extremt känsliga varianterna (kostar 15.000) är sensorerna tillräckligt känsliga för att ge utslag på cybernetiska och robotekniska tillbehör. Räckvidden på dessa är dock bara en fjärdedel av det normala.

MIKROSKOPÖGA

Kostnad: 7.000

Ögat kan användas som mikroskop med en förstoringsförmåga på upp till 100x. Ett öga kan endast ha en cybernetisk extrafunktion. Däremot är det möjligt att de två ögonen har olika funktioner.

MÅTTSENSOR

Kostnad: 10.000

Med denna förmåga kan du bedöma avstånd med hjälp av synen på upp till 2 mil (±5%). Mellan tummen och pekfingret på huvudhanden kan du uppskatta avstånd med en exakthet på 1 mikrometer. Detta gör även att du får +10 på alla attacker med projektilvapen.

OXYGENMODULATOR

Kostnad: 15.000

Oxygenmodulatorn utvinner syre ur vanligt vatten, så att du kan andas lika bra under som över vattnet. Modulatorn, som monteras i övre delen av luftstrupen, aktiveras genom strömkretsar i munhålan, vilka sluts med tungan.

RADIOUTRUSTNING*

Kostnad: 14.000

Detta tillbehör består av en sändare, monterad på struphuvudet, och en mottagare i form av en vanlig hörsnäcka som placeras bakom mottagarens öra. För att kunna sända ett radiomeddelande räcker det med att du viskar. Radioutrustningen har en räckvidd på 20 km.

RÖNTGENÖGA

Kostnad: 12.000

Detta öga gör att du kan se igenom alla föremål utom bly. Räckvidden är 10 meter. Ögat ger en svartvit bild, där de 'tätaste' materialen (metaller) är mörkast. Ett öga kan endast ha en cybernetisk extrafunktion. Däremot är det möjligt att de två ögonen har olika funktioner.

SEKUNDÄRMINNE

Kostnad: 15.000

Du har ett inbyggt minne som kan lagra sinnesintryck vilka sedan snabbt kan tas fram. Sådant man kan lagra i minnet är t. ex. brev, en dialog mellan några personer, en karta, etc. Du kan lagra upp till 30 minnen samtidigt. Att memorera in ett sådant tar så lång tid som det tar att tillgodogöra sig det; läsa brevet, lyssna på konversationen, titta på personen, etc. Autominnet fungerar som en utbyggnad av den normala hjärnkapaciteten; du behöver alltså inte aktivera det, utan det är konstant påslaget.

SONAR*

Kostnad: 10.000

Ett litet organ i ditt pannben sänder ut ultraljud, vilket reflekteras av alla föremål de träffar och uppfångas som ekon av känsliga instrument i dina öron. På detta sätt kan din hjärna skapa sig en uppfattning av hur det ser ut i omgivningen. Du dock inte uppfatta några detaljer; det är exempelvis omöjligt att avgöra hur en människa ser ut med hjälp av sonar (du kan dock få slå ett Iakttagelseförmågeslag om du anstränger dig; lyckas slaget så kan du 'se' lite mindre detaljer). En normal sonar har en räckvidd på 300 meter och aktiveras med en tryckkänslig elektrod bakom örat. Om du inte har specificerat annorlunda så kopplas din sonar automatiskt på på ett vattendjup av fem meter.

TELESKOPÖGA

Kostnad: 6.000

Ögat motsvarar en kikare med 10 gångers förstoring. En större förstoringsförmåga vore inte användbar, eftersom de små darrningar som alltid finns i kroppen skulle göra bilden alltför skakig. Ögat ger dig även fördelar i strid; avstånden i Avståndstabellen (sektion 9.2.4.) minskas till 1/10. Ett öga kan endast ha en cybernetisk extrafunktion. Däremot är det möjligt att de två ögonen har olika funktioner.

TEMPOKALKULATOR

Kostnad: 6.000

Din ena synnerv är försedd med en mikroprojektor kopplad till tempokalkulatorn. Denna består dels av en tidsmätarkrets, som exakt håller reda på tidens lopp med en precision på en tiondels sekund, dels en kalkulatorkrets som gör att du i huvudet kan räkna lika snabbt och säkert som en miniräknare. Kretsen är inkopplad på synnerven, så att tiden alltid syns i ditt nedre vänstra synfält. Tempokalkulatorn har ett alarm som med blotta tanken kan aktiveras till att utlösas på en given sekund inom ett år.

6.2.1. KOSMETISK CYBERNETIK

Kosmetisk cybernetik är samlingsnamnet för cybernetiska tillbehör som inte förändrar eller förstärker din kropps funktioner, utan endast ger, som namnet antyder, kosmetiska förbättringar. I stort sett alla kroppsdelar kan bytas ut mot en cybernetisk motsvarighet; armar, ben, ögon, öron, händer, näsor, hårväxt o. s. v. Den cybernetiska motsvarigheten kan se ut hur som helst; exakt som den verkliga förlagan eller helt annorlunda. Populära kosmetiska cybernetiska tillbehör är bl. a. färgskiftande regnbågshinnor i ögat; hårbottnar som gör att ditt hår växer ut till en färgsprakande, rakt uppstående tuppkam; och metallnaglar med motivlack (behöver aldrig klippas eller målas). Liknande tillbehör är lika naturliga och vanliga som hål i öronen var på 1900-talet.

Bryter du en arm så illa att den inte kan återställas i normalt skick; skaffa en cybernetisk arm. Är du vid födseln halt; skaffa ett cybernetiskt ben. Förstörs dina trumhinnor vid en rockkonsert (inte helt ovanligt i Mutants tidsålder); skaffa cybernetiska trumhinnor (som dessutom automatiskt kopplas ur vid ljudstyrkor på 90dB). Alternativen är oändliga.

Kostnaden för kosmetisk cybernetik varierar enormt, mestadels beroende på modet. Här nedan följer några förslag. Den första siffran är priset för låg kvalitet, det andra för det allra häftigaste. Priset varierar 50% upp eller ned på olika ställen, beroende på vad som är mode. Detta gäller dock inte armar, ben och andra kroppsdelar.

Pryl	**Pris (inkl. inoperation)**
Regnbågshinnor	100 - 500
Arm	1.000 - 3.000
Ben	2.500 - 4.500
Naglar	40 - 200
Hårbotten	250 - 1.000
Hand	1.000 - 3.000
Tänder	300 - 900
Hörselorgan	200 - 700

Kosmetisk cybernetik kan inte orsaka COS, snarare tvärtom. Vissa prylar kan t. o. m. förhöja någons PER, precis som man kan få höjt förtroende för en person med dyrbar, respektabel klädsel. SL får själv avgöra hur detta simuleras i spelet. Ett förslag är att PER temporärt höjs med ett till tre poäng om man spenderar en massa pengar på kosmetisk cybernetik. Tänk dock på att modet kan växla! Omodern eller dålig kosmetisk cybernetik kan lika gärna sänka någons PER!

6.2.2. UAO-CYBERNETIK

UAO-cybernetik (uttalas [waow]; Use under Authorization Only, fritt översatt 'Får endast användas med tillstånd') kan normalt endast införskaffas för militärt bruk eller av säkerhetsstyrkor med specialtillstånd. De kan köpas på den svarta marknaden för dubbla priset.

Straffet för att använda eller sälja UAO är omedelbar konfiskering av cybernetiken samt vanligtvis långa fängelsestraff. I vissa länder låter man i stället operera bort cybernetiken och injicera Acyd (uttalas ['asid]; AntiCYbernetic Drug), en drog som gör din kropp hyperkänslig för all slags cybernetik.

Den hårda lagstiftningen på denna punkt har gjort handeln med förfalskade UAO-tillstånd ganska livlig. Priset på tillstånden är ungefär hälften av vad själva tillbehöret kostar. Straffen och synen på handel och innehav av förfalskade tillstånd är ungefär desamma som för handel och innehav av själva tillbehören.

Uppräknade här nedan är även den cybernetik som är totalförbjuden, även i militära sammanhang. Där ingår Stålklor och Stålkäkar.

BEPANSRING

Kostnad: Se nedan

Med denna förmåga är din kropp förstärkt med olika plastmaterial under huden. Tillbehöret skyddar alla kroppsdelar. De första 2 abs-poängen kostar 10.000. Varje ytterligare abs-poäng därutöver kostar 10.000 poäng. SMI sänks med lika många poäng som abs höjs.

ELEKTRODER*

Kostnad: 13.000

Med detta cybernetiska tillbehör kan du vid beröring skicka ut elektriska stötar genom dina händer. Urladdningarna har STY 15 och ställs mot offrets FYS på motståndstabellen. Om stöten lyckas blir offret bedövat i 20 SR. Om stöten misslyckas känner sig offret omtumlat i 5 SR (–20 på alla färdigheter).

INFÄLLBARA STÅLKLOR

Kostnad: 10.000

Stålklor är ett av de vanligaste cybernetiska tillbehören på gatorna, trots att de varit förbjudna sedan de kom på 2060-talet. Klorna är kopplade till musklerna på ovansidan av fingrarna och kan fällas ut när man vill. Infällda är de är helt osynliga. Klorna gör 1T8+1 i skada (använd färdigheten Obeväpnad strid).

JÄRNHAND

Kostnad: 6.000

Dina underarmsmuskler har bytts ut mot cybernetisk hydraulik, vilket gör att du kan låsa dina fingrar i ett järnhårt grepp, t. ex. runt en arm eller ett rep. Du kan låsa ditt grepp så att du inte tappar taget förrän du själv bestämmer dig för att släppa. Handens insida är oftast försedd med en räfflad ytbeläggning som förbättrar greppet ytterligare.

Om du griper tag i en person kan du vålla upp till 10 KP i klämskada.

Handen har STY 40, om det kan vara av intresse.

LASERSIKTE*

Kostnad: 22.000

Detta är ett mycket komplicerat och svårtillgängligt tillbehör som omfattar ett specialkonstruerat öga och ett clip-sikte som kan sättas på pipan till vilket eldvapen som helst. Då lasersiktet aktiveras (med en strömbrytare på siktet) dubblas din träffchans med eldvapnet. Lasersiktet kan endast användas till ett vapen åt gången. Ett öga kan endast ha en cybernetisk extrafunktion. Däremot är det möjligt att de två ögonen har olika funktioner.

MAGNETHAND*

Kostnad: 17.000

En magnethand består en stor mängd elektromagnetiska strömpulsriktare och receptorer inmonterade i handflatan. Den kan sända ut magnetiska fält, vilka reflekteras, tas emot och bearbetas av en mikrodator, som sänder ut elektromagnetiska pulser i rätt riktning och styrka. Det vanligaste användningsområdet är vid uppdyrkning av lås, såväl elektroniska som mekaniska. Magnethanden har 40 i förmåga att öppna lås. Detta värde sätts in på Motståndstabellen mot låsets svårighetsgrad. Resultatet är procentchansen att låset öppnas utan att eventuella larm utlöses. Ett misslyckat resultat innebär att låset inte öppnas men att larmet går. Det tar ungefär tre sekunder att öppna ett lås.

Magnethänder kan också vara användbara då man t. ex. spelar tärning eller roulette.

STÅLKÄKAR

Kostnad: 10.000

Dina motordrivna käkar och tänder är tillverkade av härdat, rostfritt stål, vilket ger dem ett brett användningsområde. Du kan t. ex. bita av låshakar, öppna lådor, bita av rep och stålvajrar. Bettet tillfogar 1T8+2 i skada (använd färdigheten Obeväpnad strid).

STÅLSKALLE

Kostnad: 12.000

Ditt huvud har metallförstärkningar som absorberar 5 poäng skada.

ULTRASONAR

Kostnad: 18.000

Detta är ett komplement till en vanlig sonar, så du måste alltså ha detta cybernetiska tillbehör innan du kan skaffa dig en ultrasonar. En ultrasonar gör att du kan sända ut ljudvågor med extremt hög frekvens och med mycket stark ljudstyrka. Effekten blir att alla varelser inom 10 meters radie blir paralyserade om de inte lyckas med ett slag på Motståndstabellen (offrets MST mot 20). Om motståndsslaget lyckas påverkas de inte alls; om det misslyckas blir de paralyserade så länge din sonarförmåga är påslagen. Du påverkas inte själv av ljudvågorna.

ROBOTEKNIK

7.1. ALLMÄNT

Du får själv välja om och hur du vill specialutrusta dig med robotekniska tillbehör när du skapas. Du kan utrustas för maximalt 3T4 x 1.000 ED utan att det kostar dig någonting. All utrustning därutöver måste betalas med ditt startkapital.

Till skillnad från cybernetiska ögon så kan kan du som robot utrusta dina ögon med hur många funktioner som helst.

Robotekniska tillbehör drivs av samma energipaket som styr resten av en robots funktioner. Vissa tillbehör (de som markeras med en asterisk; '*') kräver dock extra energi i form av ett energipaket. Dessa energipaket stoppas i ett slags 'batterihållare', cyberjack, som monteras på underarmens insida.

7.1.1. ROBOTAR OCH SKADOR

Om man vill reparera en robot så kräver detta lyckade färdighetsslag i Teknik, Datorkunskap *och* Elektronik. Flera personer kan hjälpas åt, men alla som deltar i reparationen får bara försöka varsin gång i varje färdighet. Man måste lyckas med minst ett färdighetsslag i vardera färdigheten. Misslyckas man med detta så är roboten fortfarande trasig, och man får inte försöka igen förrän man höjt sin GCL i den färdighet som misslyckades (eller hittar någon ny person med GCL i den färdighet som misslyckades). SL kan, om han vill, modifiera reparatörernas GCL beroende på hur omfattande han anser att skadorna på robot-utrustningen är.

Så länge roboten har mer en eller fler KP kvar kan han reparera sig själv på samma sätt som som beskrivits ovan.

7.1.2. SKADOR PÅ ROBOTEKNISKA TILLBEHÖR (FRIVILLIG REGEL)

(Dessa regler kan endast användas om de frivilliga reglerna med separata träffområden också används.)

Robotekniska tillbehör är som regel ganska robusta och driftsäkra. De tål oftast betydligt mer skada är kroppsvävnaden som omger (och skyddar) dem. Varje gång en robot blir skadad i den kroppsdel där ett tillbehör sitter, slår man 1T20 för varje tillbehör i kroppsdelen. Om slaget är lägre än skadan så upphör det robotekniska tillbehöret att fungera. Att reparera ett skadat tillbehör kostar 2T20% av den vanliga kostnaden (SL kan modifiera detta själv beroende på hur allvarlig han anser att skadan är. Om kroppsdelen tar FYS poäng

mer i skada än vad det har KP, är tillbehöret förstört och måste kasseras.

Om man själv vill reparera tillbehöret kan man använda ovanstående regler.

7.2. ROBOTEKNISKA TILLBEHÖR

AUDIOAUGMENTOR

Kostnad: 2.000

Se motsvarande cybernetiska tillbehör.

BEDÖVNINGSPISTOL*

Kostnad: 4.000

Ett av dina fingrar är utrustat med en bedövningspistol, vilken har exakt samma prestanda som vapnet i vapentabellerna. Vapnet drivs av samma energimagasin som den vanliga pistolen.

CYBERJACK

Kostnad: 200

Eftersom vissa robotekniska tillbehör kräver mer energi utöver den som kroppens egen energikälla alstrar, så måste s. k. extern energi tillföras. Detta sker oftast genom en liten energipack, stor som en lillfingernagel. Energipacken placeras i ett cyberjack; ett slags liten batterihållare. Cyberjacket sitter oftast på underarmen, men kan placeras i princip vart som helst.

FOTORECEPTOR*

Kostnad: 7.500

Se motsvarande cybernetiska tillbehör. Observera att robotekniska ögon kan ha obegränsat antal funktioner.

FRÄTSKYDD

Kostnad: 1.000

Din hud är specialbehandlad så att den inte skadas av frätande syror eller baser.

GASANALYSATOR

Kostnad: 600

Du kan analysera vilka gaser som finns i t. ex. luften och kan avgöra i vilka proportioner de finns.

GEIGERMÄTARE

Kostnad: 1.000

Se motsvarande cybernetiska tillbehör.

GYROKOMPASS

Kostnad: 5.000

Se motsvarande cybernetiska tillbehör.

HYPERAKTIVATOR

Kostnad: 10.000

Detta tillbehör gör att dina kroppsfunktioner arbetar med överkapacitet. För varje SR som tillbehöret är påkopplat löper du dock 5% risk att drabbas av en kollaps som medför omedelbar medvetslöshet. Du måste då vila i 20 timmar innan dina 'kroppsfunktioner' kan fungera normalt igen. Då tillbehöret är påslaget kan du öka din SMI, Förflyttning och Styrka med upp till 5.

IR-ÖGA

Kostnad: 5.000

Se motsvarande cybernetiska tillbehör. Observera att robotekniska ögon kan ha obegränsat antal funktioner.

KATAPULTBEN

Kostnad: 15.000

Ditt är försett med en hydraulisk katapult vilken kan skjuta iväg dig upp till 15 meter. Du landar ungefär där du har avsett, men för mer exakta mål måste en kontroll mot färdigheten Rörliga manövrer göras. Förmågan kan även användas till andra saker, t. ex. att sparka in en dörr. Tänk då på att du måste ha någon form av stöd.

KOSMETISK ROBOTEKNIK

Kostnad: se nedan

Detta är den roboteknikens motsvarighet till den kosmetisk cybernetik. Den framställdes ursprungligen för robotar som skulle smälta in i miljöer där kosmetisk cybernetik var vanlig. Eftersom detta är en biprodukt av cybernetiken, och inte tvärtom, så är den kosmetiska robotekniken dyrare och mer svårtillgänglig. I övrigt, se kosmetisk cybernetik.

Pryl	Pris (inkl. inoperation)
Regnbågshinnor	300 - 1.500
Arm	10.000 - 30.000
Ben	25.000 - 45.000
Naglar	120 - 600
Hårbotten	750 - 3.000
Hand	10.000 - 30.000
Tänder	100 - 300
Hörselorgan	150 - 500

KRAFTSENSORER

Kostnad: 5.000

Se motsvarande cybernetiska tillbehör.

LASERFINGER*

Kostnad: 7.000

Se motsvarande cybernetiska tillbehör.

LINGOTERMINAL

Kostnad: 1.000
Se motsvarande cybernetiska tillbehör.

METALLDETEKTOR

Kostnad: 5.000
Se motsvarande cybernetiska tillbehör.

MIKROSKOPÖGA

Kostnad: 5.000
Se motsvarande cybernetiska tillbehör. Observera att robotekniska ögon kan ha obegränsat antal funktioner.

MÅTTSENSOR

Kostnad: 5.000
Se motsvarande cybernetiska tillbehör.

RADIOUTRUSTNING*

Kostnad: 10.000
Se motsvarande cybernetiska tillbehör.

RÖNTGENÖGA

Kostnad: 6.000
Se motsvarande cybernetiska tillbehör. Observera att robotekniska ögon kan ha obegränsat antal funktioner.

SEKUNDÄRMINNE

Kostnad: 5.000
Se motsvarande cybernetiska tillbehör.

SONAR*

Kostnad: 4.000
Se motsvarande cybernetiska tillbehör.

TELESKOPARM

Kostnad: 10.000
Din ena arm kan sträckas ut upp till 4 meter från armbågen. När du lyfter något med den utfällda teleskoparmen orkar du bara lyfta STY kg. Handen har full rörelsefrihet. Teleskopmekanismen kan dock inte böja sig i mer än 30°.

TELESKOPÖGA

Kostnad: 3.000
Se motsvarande cybernetiska tillbehör. Observera att robotekniska ögon kan ha obegränsat antal funktioner.

TEMPOKALKULATOR

Kostnad: 3.000
Se motsvarande cybernetiska tillbehör.

VERKTYGSHAND*

Kostnad: se nedan
Du kan byta ut en av dina händer mot ett specialverktyg, t. ex. en borr eller ett arbetsredskap för finmekaniska reparationer. SL och spelaren får i samråd avgöra vad som är lämpligt och möjligt. Många spelare kommer säkert att vilja utrusta sina robotar med vapenhänder, men det är ingen större mening eftersom en vanlig hand kan hålla ett vapen lika bra. Varje handmodell kostar 3.000 ED plus kostnaden för verktyget och drivs av ett energipack som räcker i en timme.

7.2.1. UAO-ROBOTEKNIK

UAO-roboteknik lyder under samma restriktioner som UAO-cybernetik (se sektion 6.2.2.).

BEPANSRING

Kostnad: Speciell
Se motsvarande cybernetiska tillbehör.

ELEKTRODER*

Kostnad: 10.000
Se motsvarande cybernetiska tillbehör.

EXTRASTYRKA

Kostnad: 10.000
Med denna utrustning kan du addera 5 till din STY, vilket också påverkar alla STY-baserade färdigheter.

INFÄLLBARA STÅLKLOR

Kostnad: 4.000
Se motsvarande cybernetiska tillbehör.

JÄRNHAND

Kostnad: 2.000
Se motsvarande cybernetiska tillbehör.

LASERSIKTE*

Kostnad: 12.000
Se motsvarande cybernetiska tillbehör. Observera att robotekniska ögon kan ha obegränsat antal funktioner.

MAGNETHAND*

Kostnad: 15.000
Se motsvarande cybernetiska tillbehör.

STÅLKÄKAR

Kostnad: 2.000
Se motsvarande cybernetiska tillbehör.

STÅLSKALLE

Kostnad: 6.000
Se motsvarande cybernetiska tillbehör.

ULTRASONAR

Kostnad: 15.000
Se motsvarande cybernetiska tillbehör.

8.1. TERMER

8.1.1. GRUNDLÄGGANDE CHANS ATT LYCKAS (GCL)

Hur skicklig du är i en färdighet anges med ett procentvärde. Detta är din *Grundläggande Chans att Lyckas*. GCL avrundas alltid till närmaste 5%. Värdet kan bli hur högt som helst, men få personer har GCL på mer än 100%.

8.1.2. CHANS ATT LYCKAS (CL)

GCL kan modifieras av en mängd olika faktorer. När du är klar så har man ett procentvärde, kallat *Chans att Lyckas*, och det gäller att slå lika med eller lägre än detta med 1T100 för att framgångsrikt använda en färdighet. I många fall är CL lika stort som GCL. CL avrundas alltid till närmaste 5%. Värdet kan bli hur högt som helst.

8.1.3. DIFFERENSVÄRDE

Differensvärdet används vid vissa färdigheter för att avgöra *hur* väl du lyckas med din färdighet. Detta beräknas genom att du subtraherar tärningens utfall från CL. Om CL t. ex. är 70% och tärningen visar 40, så är differensvärdet 70 - 40 = 30. Slår du 84 är differensvärdet 70 - 84 = -14.

8.1.4. FÄRDIGHETENS GRUNDEGENSKAPER

Varje färdighet hör samman med en eller två grundegenskaper som avgör din GCL. Att vissa färdigheter bara har en grundegenskap beror på att dessa färdigheter är mer komplicerade och svåra att lära sig än andra. Det hela handlar om spelbalans.

Den grundegenskap som står före snedstrecket i uppräkningen nedan är dock den viktigaste, och skulle du av någon anledning få den reducerad, så minskas alla färdigheter som är baserade på den grundegenskapen med 5 för varje poäng grundegenskapen sjunker. Om en grundegenskap som står efter snedstrecket sjunker, påverkas inte färdigheten.

Exempel: Om PER minskar med 2 poäng, reduceras GCL för Gömma sig och Övertyga med 10. Färdigheterna Fingerfärdighet och Fixare påverkas dock inte.

8.1.5. FÄRDIGHETSSLAG

Du ska slå 1T100 för en färdighet när du ska utföra en handling som har viss chans att misslyckas. Du behöver inte slå om det är uppenbart att du ska lyckas med vad man tar sig för, t. ex. när du ska hoppa 1 meter framåt.

När du slår för en färdighet kan du få fyra olika resultat: perfekt, normalt, misslyckande eller fummel.

PERFEKT KAST

Om tärningskastet är en tiondel eller lägre av CL så har du lyckats extremt väl med färdigheten. I vissa fall anges vilken effekt det har, i andra fall så får SL avgöra själv vilken bonuseffekt du får. Ett tärningsresultat på 0ɸ är alltid ett perfekt kast.

FRAMGÅNG

Du lyckas använda färdigheten på avsett sätt.

MISSLYCKANDE

Du misslyckas med det han avser. Huruvida detta har negativa effekter för dig beror på omständigheterna och får avgöras av SL. Om CL övertiger 100% är 99 ändå alltid ett misslyckande.

FUMMEL

Chansen att fumla är en tjugondel av chansen att misslyckas. Om du fumlar misslyckas du med din färdighet på ett så spektakulärt sätt att det kan skada dig, beroende på SLs bedömning. Om CL överstiger 100% är 00 alltid fummel.

På sidan 15 i Tabellhäftet finns en tabell över färdighetsslagen.

8.2. STARTFÄRDIGHETER

När du skapar din rollperson så ska du ge honom vissa färdigheter från början.

Rollpersonen får gratis en GCL i alla färdigheter. Dessa GCL grundas på färdighetens grundegenskaper.

Varje färdighet baseras på en eller två grundegenskaper. Din GCL i en färdighet är summan av de bägge grundegenskaperna. Om färdigheten bara baseras på en grundegenskap så är GCL i den färdigheten lika med grundegenskapsvärdet.

Avrunda alltid till närmsta femtal. 37 avrundas till 35; 38 avrundas till 40.

Exempel: Färdigheten Elektronik har INT som grundegenskap. Om du har INT 11 så har du alltså GCL 10% i Elektronik.

Färdigheten Första hjälpen baseras på INT och MST. Om du har INT 11 och MST 17 så har du 11 + 17 = 28% i GCL i Första hjälpen, vilket avrundas till närmaste femtal, 30%.

8.3. YRKESFÄRDIGHETER

När du noterat dina startfärdigheter ska du välja sina yrkesfärdigheter, d. v. s. de färdigheter du lärt sig under din yrkesverksamma tid. Detta görs med Bakgrundspoäng (BP), för vilka man 'köper' färdigheter innan man börjar spela. INT och din ålder avgör hur många BP du har, och det tidigare yrket avgör vilka färdigheter du kan lära dig (se kapitel 4, Tidigare yrke. GCL 'köps' alltid i steg om 5%. Hur många BP det 'kostar' att 'köpa' 5% mer i GCL ser man i följande tabell:

GCL *efter* köp	Kostnad i BP
0% - 20%	1 4
25% - 40%	2 8
45% - 60%	3 12
65% - 80%	4 16
85% - 95%	5 20
100% -	6

Exempel: Du har GCL 10% i Elektronik och vill höja detta till 50%. Att höja till GCL 20% kostar 1 + 1 = 2 BP. Att därifrån höja till 40% kostar ytterligare 8 BP (4 x 2). Att slutligen höja till 50% kostar 6 BP (2 x 3). Sammanlagda kostnaden blir alltså 16 BP.

Du har GCL 40% i Första hjälpen och vill höja detta till 100%. Till 60% är det 4 steg som kostar 3 BP vardera. Därefter kostar varje höjning 4 BP, upp till 80%, varifrån det kostar 5 BP. Att höja GCL från 40% till 100% kostar alltså 49 BP ((4 x 3) + (4 x 4) + (3 x 5) + 6 = 49).

När du väl skaffat dig dina yrkesfärdigheter kan du bara höja dina GCL genom träning och erfarenhet.

8.4. FÄRDIGHETER

8.4.1. ALLMÄNNA FÄRDIGHETER

Färdighet	Grundegenskaper
Datorkunskap	INT
Elektronik	INT
Fingerfärdighet	SMI/PER
Fixare	INT/PER
Flygfordon	SMI
Förfalskning	INT
Första hjälpen	INT/MST
Gömma sig	PER/SMI
Iakttagelseförmåga	MST/INT
Markfordon	SMI/INT
Medicin	INT
Rörliga manövrar	SMI/STY
Simma	SMI/STY
Språk	INT*
Spåra	INT/MST
Teknik	INT
Överlevnad	INT/MST
Övertyga	PER/INT

*: GCL i Språk är speciell. Se nedan.

8.4.2. STRIDSFÄRDIGHETER

Färdighet	Grundegenskaper
Automatvapen	SMI
Enhands närstridsvapen	STY/SMI
Gevär	SMI
Kastvapen	SMI/STY
Kniv	SMI/STY
Obeväpnad strid	SMI/STY
Pistol	SMI
Tvåhands närstridsvapen	STY/SMI
Undvika	SMI/MST

8.4.3. BESKRIVNING AV ALLMÄNNA FÄRDIGHETER

DATORKUNSKAP

Grundegenskap: INT

Med denna färdighet kan du programmera, modifiera, använda eller reparera datorer. Många dataprogram kan användas av vem som helst och kräver inte denna färdighet. Om man vill reparera något så krävs förutom ett lyckat färdighetsslag i Datorkunskap dessutom ett lyckat färdighetsslag i motsvarande färdighet (Teknik *och* Elektronik för en robot, Medicin, Elektronik *och* Teknik för ett cybernetiskt tillbehör, Elektronik för en dator, etc.).

ELEKTRONIK

Grundegenskap: INT

Med hjälp av denna färdighet kan du konstruera, modifiera eller reparera elektroniska föremål, t. ex. datorer, cybernetiska tillbehör, robotar, hushållsmaskiner, fordon, vapen, o. s. v. Förutom ett lyckat färdighetsslag i Elektronik krävs dessutom ett lyckat färdighetsslag i motsvarande färdighet (Markfordon för en bil, Gevär för ett lasergevär, Medicin, Datorkunskap *och* Teknik för ett cybernetiskt tillbehör, Datorkunskap för en dator, etc.).

FINGERFÄRDIGHET

Grundegenskaper: SMI/PER

Denna färdighet används bl. a. vid ficktjuveri, snatteri och liknande småstölder som utförs i vittnens närvaro. Ett framgångsrikt slag innebär att stölden lyckades utan att någon märkte det. Ett misslyckande innebär att en person, vanligtvis offret, lade märke till gärningen och fummel innebär att flera vittnen såg stölden eller att du fastnade med handen i offrets ficka.

Fingerfärdighet används också då du t. ex. försöker dyrka upp ett mekaniskt lås, desarmera en mekanisk fälla eller om du försöker byta ut två föremål snabbt utan att någon märker det.

FIXARE

Grundegenskaper: INT/PER

Denna färdighet visar hur mycket kontakter du har i samhället. En hög CL visar att du vet var du kan få tag på olika saker och personer, vart du skall vända sig om du vill ha hjälp med vissa tjänster, o. s. v.

FLYGFORDON

Grundegenskaper: SMI/INT

Med denna färdighet kan personen flyga och underhålla alla slags flygfordon. Personen behöver inte slå för enkla handlingar, utan endast om han försöker sig på något avancerat.

FÖRFALSKNING

Grundegenskap: INT

Detta är din förmåga att göra trovärdiga förfalskningar av dokument, t. ex. testamenten, tillstånd eller kontrakt. SL slår ett färdighetsslag när förfalskningen görs, och differensvärdet modifierar en granskares slag på Iakttagelseförmåga då han tittar på det förfalskade dokumentet.

FÖRSTA HJÄLPEN

Grundegenskap: INT/MST
Med hjälp av denna färdighet kan du lägga första förband och på så sätt stoppa blodflödet i ett sår. Du kan dessutom spjälka ben, vidta lämpliga åtgärder vid hjärnskakningar, etc, kort sagt; du kan förhindra vilka skador som helst från att förvärras. Om slaget är perfekt läks dessutom 1 KP.

GÖMMA SIG

Grundegenskaper: PER/SMI
Detta är din förmåga att smälta in i omgivningen så att du blir svår att upptäcka. Chansen att lyckas beror mycket på vilken slags omgivning man befinner sig i och vilka ljusförhållanden som råder. Om ditt färdighetsslag lyckas är du väl dold. Någon annan måste lyckas med ett slag på Iakttagelseförmåga för att upptäcka dig. Ditt differensvärde modifierar de sökandes CL.

Färdighetsslag slås alltid dolt av SL. Resultatet avslöjas inte för den person som gömmer sig, mer än att han kanske inser om han har fumlat.

IAKTTAGELSEFÖRMÅGA

Grundegenskaper: MST/INT
Denna färdighet omfattar flera saker som har att göra med hur uppmärksam du är. Färdigheten används t. ex. då du går in i ett rum. SL slår då dolt för att se om du hittar något som finns gömt i rummet. Iakttagelseförmåga används också då SL ser efter om du upptäcker ett bakhåll, ett larmsystem vid en dörr, etc.

Fummel innebär att du tror motsatsen mot verkligheten. Misslyckande visar att du inte inser någonting och ett perfekt kast medför att du inser hur du t. ex. desarmerar larmsystemet eller hur du passerar det utan risk.

Färdighetsslag i Iakttagelseförmåga slås alltid dolt av SL.

MARKFORDON

Grundegenskaper: SMI/INT
Med denna färdighet kan personen köra och underhålla alla slags markfordon. Personen behöver inte slå för enkla handlingar, utan endast om han försöker sig på något avancerat.

MEDICIN

Grundegenskap: INT
Denna färdighet används då du vill vårda en persons skador och därigenom påskynda deras läkning. Du slår ett då färdighetsslag per dag och patient. Framgång innebär att patienten har läkt dubbelt så många KP som normalt och ett perfekt slag medför tredubblad läkning. Fummel innebär att patienten inte läker några KP över huvud taget under dagen.

Medicin omfattar också en apotekares normala kunskaper, så att du på ett ungefär vet vilka mediciner som hjälper mot vad och vilka motgiftersom finns. Ett perfekt slag innebär att du kan ordinera både läkemedel och dos exakt rätt, medan ett fummelslag innebär att du ordinerar fel medicin (SL avgör följderna av detta...). SL slår givetvis detta slag dolt.

Denna färdighet är också ett måste om du vill reparera ett cybernetiskt tillbehör.

RÖRLIGA MANÖVRER

Grundegenskaper: SMI/STY
Denna färdighet omfattar alla slags rörliga manövrer; hoppning, akrobatik, klättring, ridning, smygning, etc. Även 'udda' rörliga manövrer, t. ex. fallskärmshoppning, skridsko- eller skidåkning, o. s. v. kan falla in under denna mycket användbara färdighet. Den kan sägas vara ett allmänt mått på hur gymnastiskt tränad du är.

SIMMA

Grundegenskaper: SMI/STY
Om man har CL i denna färdighet anses du kunna ta fram på något sätt. Färdighetskast utförs bara om man försöker göra någon komplicerad manöver, t. ex. rädda någon som håller på att drunkna eller simma i svåra förhållanden, t. ex. nedtyngd eller i hård sjö.

Om du dyker under vattenytan ska du klara ett färdighetsslag varannan SR för att stanna kvar. Du kan max dyka FYS SR åt gången, efter denna tid tar syret slut och du förlorar medvetandet. Efter ytterligare FYS SR dör du.

Robotar kan inte simma, de är alldeles för tunga. Däremot riskerar de inte att drunkna, då de inte andas.

SPRÅK

Grundegenskap: INT
Färdigheten Språk omfattar både din förmåga att tala, förstå, läsa och skriva ett språk. Varje språk räknas som en separat färdighet. Du har automatiskt 100% GCL i ett modersmål. Normalt behöver du inte slå något färdighetsslag för att se om du lyckas göra dig förstådd, men i vissa situationer kan det vara lämpligt med en kontroll för att se om mottagaren förstår vad du menar. Om du t. ex. har tyska som främmande språk och försöker lura en tysk att tyska är ditt modersmål, krävs det också

ett färdighetsslag för att han inte skall genomskåda dig. (SL får här göra rimliga bedömningar; ingen tysk skulle luras av en person med GCL 10% i Tyska om personen sa mer än tre ord, inte ens om personen slog ett perfekt slag och tysken fumlade.)

Din GCL i främmande språk tolkas annars enligt följande:

5 - 20% — Minimala kunskaper
Du kan säga enkla, vardagliga meningar, men mer komplicerade saker ligger över din förmåga. Du har kraftig brytning och ordförrådet är mycket bristfälligt.

Du är begränsat läs- och skrivkunnig. Du kan pussla ihop mycket enkla texter om du får fundera ett slag. Stavningsförmågan och grammatiken är obefintlig.

"Var vara flygfordon?"

25 - 50% — Användbara kunskaper
Du har god kontroll över språket, men du har fortfarande märkbar brytning. Svåra och ovanliga ord och tekniskt språk ligger fortfarande över din förmåga.
Du kan skriva och läsa enkla texter och förstå det mesta av innehållet i en mer komplicerad text. Din grammatik är fortfarande ganska dålig.

"Var är vårat svävningsfarkosten"

55 - 75% — Goda kunskaper
Du talar språket med en svag brytning eller dialekt. Grammatiken är inte felfri, men ganska bra. Du kan förstå och läsa de flesta texter.

"Förlåt, var är vår svävarscooter ställd?"

80 - 90% — Utmärkta kunskaper
Du talar språket med mycket svag brytning, men kan i bland ta fel på olika formuleringar och komplicerade konstruktioner. Du behärskar även formella och tekniska termer. Grammatiken är näst intill perfekt, och du läser och skriver obehindrat.

"Ursäkta, vet ni var är vår antigravitationsscooter är placerad?"

95%+ — Perfekta kunskaper
Du talar språket helt perfekt, som en infödd. Det är omöjligt att upptäcka att du talar ett främmande språk.

"Ursäkta en enkel fråga, men var har ni parkerat vår hydroaxiala antigravitationsscooter?"

SPÅRA

Grundegenskaper: INT/MST
Denna färdighet används då du förföljer någon i vildmarken eller i en stad. Slaget modifieras beroende på spårets ålder, om det regnar, snöar eller om sikten är dålig.

TEKNIK

Grundegenskap: INT
Denna färdighet används då du skall konstruera, modifiera eller reparera mekaniska föremål, t. ex. robotar, cybernetik, fordon, etc. Förutom ett lyckat färdighetsslag i Teknik behövs dessutom ett lyckat färdighetsslag i motsvarande färdighet (markfordon för en bil, pistol för en pistol, Medicin, Datorkunskap *och* Elektronik för ett cybernetiskt tillbehör, etc.)

ÖVERLEVNAD

Grundegenskaper: INT/MST
Denna färdighet simluerar din förmåga att överleva i vildmarken med knappa resurser. Färdigheten hjälper dig att finna vatten och ätliga växter, att avgöra vilka djur som är ätliga och inte, att se var det finns radioaktivitet eller gifter, etc.

Ett lyckat färdighetsslag (slås dolt av SL) ger dig kunskap om vad du behöver och ungefär var du finner det, medan du måste lyckas med Iakttagelseförmåga för att finna det. Fummel innebär att du totalt misstolkar omgivningen.

ÖVERTYGA

Grundgenskaper: PER/INT
Denna 'färdighet' omfattar flera saker. Dels är det din förmåga att snabbt och övertygande kunna hitta på trovärdiga lögner, dels är det din förmåga att kunna övertala folk och köpslå med dem.

När två personer köpslår med varandra om priset som ska bägge slå för sin färdighet i Övertyga. Den som får bäst differensnummer kan justera priset med 10% till sin favör.

Denna färdighet används också när du försöker övertala någon till att göra något den personen egentligen inte vill. Om handlingen i fråga är otillåten eller farlig, måste SL modifiera CL därefter, förslagsvis –25 för en otillåten handling och –50 till –75 för en farlig. Med hjälp av en muta kan personen förbättra sin CL, under förutsättning att motparten är mutbar. Om man försöker muta en omutlig person minskar i stället CL. Tvångsmetoder kan också höja CL.

8.4.4. BESKRIVNING AV STRIDSFÄRDIGHETER

AUTOMATVAPEN

Grundegenskap: SMI
Denna färdighet omfattar underhåll och användning av alla vapen som kan avlossa auto-

mateld. Observera att vissa av dessa vapen i vissa situationer kräver en annan färdighet. Se sektion 9.4.1. för mer information.

ENHANDS NÄRSTRIDSVAPEN

Grundegenskaper: STY/SMI
Denna färdighet omfattar alla slags närstridsvapen som används med en hand; klubbor, yxor, blydaggar, etc, utom knivliknande vapen (se nedan).

GEVÄR

Grundegenskap: SMI
Denna färdighet inkluderar användning och underhåll av alla slags gevär.

KASTVAPEN

Grundegenskaper: SMI/SMI
Denna färdighet inkluderar alla slags kastvapen; shuriken, granater, kastknivar, kastspjut, etc.

KNIV

Grundegenskaper: SMI/STY
Denna färdighet omfattar alla slags knivar; stiletter, dolkar, bajonetter, etc.

OBEVÄPNAD STRID

Grundegenskaper: SMI/STY
Denna färdighet omfattar alla närstridsattacker som görs utan vapen.

Med stridskonst kan du göra två slags attacker. Dels kan du anfalla för att skada och använder då knytnävar och sparkar.

Dels kan du anfalla för att kasta omkull och låsa en motståndare i en fasthållning. det går till som en vanlig attack. Framgång innebär att fienden ligger på marken fasthållen i ett stadigt grepp. För att bryta ett sådant grepp måste fienden med halva sin SMI (avrunda nedåt) övervinna din egen SMI på Motståndstabellen.

PISTOL

Grundegenskap: SMI
Denna färdighet inkluderar användning och underhåll av alla slags pistoler och revolvrar.

TVÅHANDS NÄRSTRIDSVAPEN

Grundegenskaper: STY/SMI
Denna färdighet omfattar alla slags närstridsattacker som sker med två händer.

UNDVIKA

Grundegenskaper: SMI/MST
Denna färdighet används när du vill undvika en attack som någon utsätter dig för. Varje gång någon lyckas med ett anfall mot dig, slår du automatiskt ett färdighetsslag i Undvika för att se om du lyckas. Lyckas ditt slag har du undvikit attacken. Misslyckas du, så träffas du som vanligt och tar skada.

Du kan inte använda färdigheten om du är omedveten om att du blir anfallen, t. ex. om anfallaren är dold eller för långt bort för att du skall kunna se honom.

Mot vissa sorters attacker gäller speciella regler. Se kapitel 9, Strid, och framför allt sektion 9.2.2. för ytterligare information.

OBS! VIKTIGT!

Färdigheten Undvika är egentligen en kombination av flera saker. Naturligtvis är det i verkligheten omöjligt att kunna undvika en gevärskula med en hastighet av kanske tusen meter i sekunden. Människan har dock vissa inbyggda reflexer som gör att man automatiskt reagerar om man känner sig hotad, och färdigheten Undvika skall i viss mån avspegla dessa reflexer. De som sett filmen eller läst böckerna om Remo förstår vad vi menar, även om Remo är ett extremt exempel.

Anledningen till att färdigheten Undvika finns med är helt enkelt att spelet blir mer spännande då. Man kan själv påverka händelseförloppet, i stället för att bara konstatera att man blivit träffad. Vi rekommenderar dock SL starkt att sätta upp vissa gränser för användandet av Undvika; det är inte särskilt spännande om en RP har 125% GCL i Undvika. Det är ju i så fall helt omöjligt att träffa honom.

Vi föreslår därför att den slutliga CL i Undvika aldrig kan vara mer än 50%. (GCL kan naturligtvis bli hur hög som helst. I de fall där GCL i Undvika t. ex. skall halveras kan det då vara skönt att ha 100% GCL i alla fall...)

8.5. FÖRBÄTTRING AV FÄRDIGHETER

En rollperson kan förbättra sina färdigheter under spelets gång med hjälp av träning eller erfarenhet.

8.5.1. TRÄNING

För att kunna träna måste du ha tillgång till en lärare som har GCL 90% eller bättre i färdigheten och INT 13 eller mer.

Träning kräver din fulla uppmärksamhet. Du tränar 6 - 8 timmar om dagen, sex dagar i veckan. Det tar rätt lång tid att träna upp en färdighet. Om den färdighet du vill träna har två grundegenskaper, dividera det GCL du vill uppnå med 2. Om färdigheten bara har en grundegenskap så dividerar du inte alls. Resultatet visar hur många dar det tar att öka GCL med 5%.

Exempel: Du vill uppnå GCL 60% i Flygfordon. Detta tar 60/2 = 30 träningsdagar att uppnå. Hade du velat höja din GCL i Pistol till 75%, hade det tagit 75 dagar.

En persons INT påverkar också hur snabbt det går. Om INT är 15 eller mer minskar träningstiden med 10%. Om INT är 6 eller lägre så ökar den med 10%.

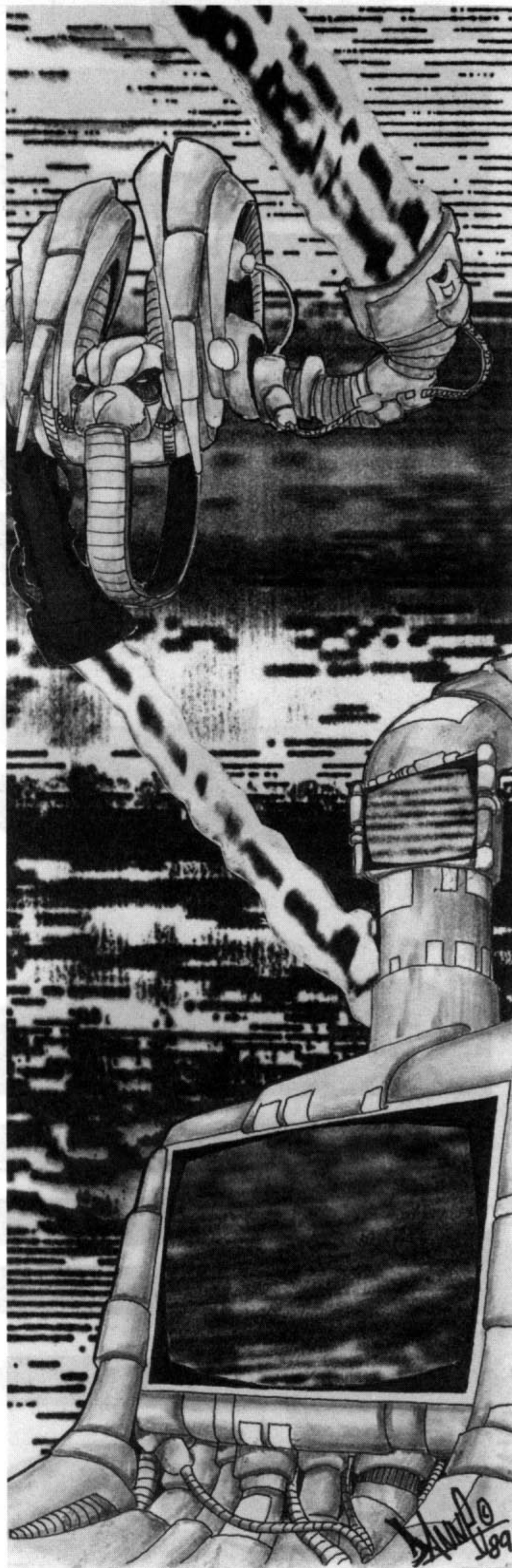
Träning kostar ungefär 50 Eurodollar per dag.

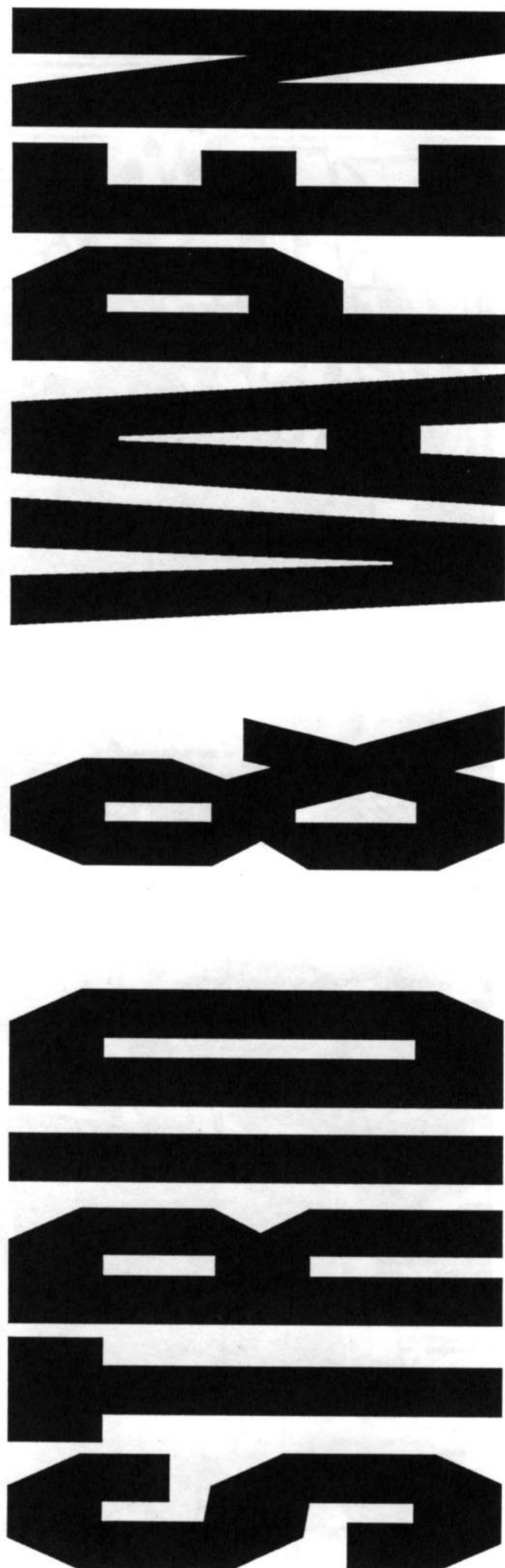
8.5.2. ERFARENHET

Om du har använt en färdighet (lyckats med ett färdighetsslag) någon gång under ett äventyr, får du efter äventyrets slut en Erfarenhetspoäng (EP). För varje gång du har slagit ett perfekt slag i färdigheten får du ett extra EP. *Efter äventyrets slut* kan EP:na omvandlas till högre färdighetsvärden på samma sätt som man gör med Bakgrundspoäng då man skapar sin rollperson (se sektion 8.3.). En skillnad är dock att alla EP är kopplade till den färdighet man fick dem för. (Man kan alltså inte ta EP som man fått för användning av färdigheten Pistol och använda för att höja GCL i Gevär.)

Färdigheter som bara har en grundegenskap kostar dubbelt så mycket som det står i tabellen.

Exempel: Dingo har GCL 15% i Teknik och GCL 45% i Undvika. Han har under ett äventyr lyckats skrapa ihop 4 EP i Teknik och 3 EP i Undvika. Att höja Teknik till 20% kostar 2 EP (dubbel kostnad eftersom Teknik bara har en grundegenskap), men att höja till 25% kostar ytterligare 4 EP. Att höja Undvika till 50% kostar 3 EP, så Dingo får till slut 20% i Teknik (och 2 EP kvar) och 50% i Undvika (och 0 EP kvar).





Stridssystemet i Mutant är gjort för att vara snabbt, spännande och framför allt enkelt, men ändå tillräckligt realistiskt för att verka trovärdigt och levande. På vissa håll har vi gjort stora avkall på realismen för att göra det så enkelt som möjligt, medan vi i andra avsnitt har givit reglerna lite 'kött på benen' med lite extra detaljer.

I de avsnitt där vi tycker att förenklingarna blir lite väl missvisande har vi lagt in rutor med frivilliga regler. Dessa är mer realistiska, men kräver också fler tärningsslag, fler noteringar på rollformulären, fler modifikationer och mer regler att hålla i huvudet, vilket stoppar upp händelseförloppet en smula men samtidigt skänker bataljen mer realism, vilket i sin tur gör det hela mer spännande. Vi rekommenderar att man som nybörjare låter bli att använda de frivilliga reglerna tills man lärt sig grundreglerna ordentligt; därefter börjar använda de frivilliga reglerna i de situationer man tycker att det är lämpligt. Man kan välja att använda alla, inga eller en del av de frivilliga reglerna. Man kan också välja att använda en frivillig regel i vissa situatuioner, medan man struntar i den i vissa andra, oviktigare situationer. Det är Spelledaren som bestämmer!

9.1. STRIDSRUNDAN

En strid är ett virrvarr av händelser där det krävs snabba beslut och ingen har full kontroll över vad som sker. För att bringa ordning i denna oreda måste man reglera händelseförloppet.

Under en strid delar man upp tiden i enheter om ungefär fem sekunder. En sådan enhet kallas för en stridsrunda (SR). Under en SR kan de stridande utföra olika handlingar i en bestämd turordning.

En SR är uppdelad i följande faser:

1 Turordningsfasen
2 Avsiktsfasen
3 Mutationsfasen
4 Förflyttningsfasen
5 Rörliga manöverfasen
6 Stridsfasen
7 Övriga manöverfasen

9.1.1. TURORDNINGSFASEN

Först i stridsrundan ska alla stridsdeltagare slå varsin 1T10 och addera sin SMI. De som slår högt får agera före de som slår lågt. På detta sätt kan man inordna alla deltagare i en *turordning*. Om två deltagare får samma re-

sultat låter man dem slå om för att fastställa den inbördes turordningen. Turordningen är densamma hela stridsrundan ut.

SL slår dolda slag för Spelledarpersonerna.

9.1.2. AVSIKTSFASEN

Under en SR kan du utföra en eller flera av ett antal handlingar, vilka beskrivs här nedan. Spelledaren måste hela tiden låta sig styras av sunt förnuft när han övervakar striden. Reglerna kan inte täcka alla tänkbara händelser och spelledaren måste därför vara beredd att själv fatta beslut om exakt vad som händer och exakt hur väl och hur snabbt du kan utföra en viss handling.

När turordningen är bestämd måste du avgöra vad du vill göra i stridsrundan. När du på ett ungefär bestämt dig vad du skall göra meddelar du spelledaren detta. Den som är sist i tur börjar säga vad han skall göra, o. s. v. Spelledaren bestämmer vad spelledarpersonerna skall göra, helst utan att låta sig påverkas av vad spelarna gör.

Du kan välja mellan att göra följande saker:

- ANVÄNDA MUTATION

Under denna handling koncentrerar du dig och kan inte göra något annat (utom Undvikandeslag) på hela stridsrundan.

- FÖRFLYTTNING

Du får förflytta dig så många meter som din förflyttningsförmåga tillåter. Om du rör dig högst hälften av din förflyttningsförmåga kan du senare delta i strid.

- RÖRLIG MANÖVER

Detta innebär att du kanske hoppar, klättrar, slår en volt, smyger, el. dyl. I vissa fall kan du senare delta i strid med modifierad GCL.

- DELTA I STRID

Du får göra närstrids- och/eller projektilattacker och så många Undvikandeslag du vill.

- ANNAN HANDLING

Handlingar som inte täcks av ovanstående uppräkning.

Vad du meddelar SL att du tänker göra kan naturligtvis inte vara exakt. Ett exempel är: 'Jag går fram fem meter, tar skydd bakom bordet och anfaller i den riktningen'. På så vis kan du 'gardera' dig mot att det tilltänkta målet kommer att flytta på sig.

9.1.3. MUTATIONSFASEN

Innan all annan strid sker så kan du använda en mutation. Beskrivningarna av mutationerna i kapitel 5 förklarar närmare hur detta går till. Alla mutationer verkar omedelbart om inte annat nämns. Om mutationen tillåter målet att göra ett Undvikandeslag så görs detta omedelbart, innan andra mutationer används.

Om verkningarna av en mutation medför att en annan person som deltar i striden inte kan utföra sin avsedda handling, så kan offret för mutationen endast förflytta sig i rundan, om inte annat anges.

En person som använder en mutation får inte göra något annat i stridsrundan, utom Undvikandeslag.

Mutationerna verkar i turordning.

9.1.4. FÖRFLYTTNINGSFASEN

Under denna fas sker all normal förflyttning. Du kan flytta dig så många meter som värdet på din förflyttningsförmåga. Det förutsätts då att du springer. Om du av någon anledning inte kan springa så kan du bara flytta hälften av din förflyttningsförmåga.

Förflyttningsförmågan kan minskas av besvärlig terräng. T. ex. har du din fulla förflyttningsförmåga reducerad om du vadar i ett träsk, men det är SL som avgör *hur* mycket den minskas.

Om du skall delta i strid senare i samma SR får du flytta dig högst hälften av din modifierade förflyttningsförmåga. Flyttar du mer än hälften av din förflyttningsförmåga får du inte göra några attacker i samma SR.

Vissa övriga manövrer (se sektion 9.1.7.) kan också tillåta viss förflyttning, vilket i så fall sker i denna fas. Om du t. ex. vill skicka ett meddelande till någon eller ladda om ett vapen så får du flytta halva din förflyttningsförmåga.

Förflyttning sker i turordning.

9.1.5. RÖRLIGA MANÖVERFASEN

Detta omfattar manövrer som t. ex. smyga, hoppa, klättra, rulla runt, hoppa på ett fordon i farten, etc. SL modifierar slaget beroende på hur krävande situationen är. Att smyga är t. ex. inte särskilt svårt mitt under en eldstrid med ihållande automateld.

Somliga rörliga manövrer kräver full koncentration, så att RP inte kan göra något annat under rundan. SL får dock modifiera detta på grund av situationen. Efter att ha kastat sig ut från en brinnande bil eller tagit

skydd bakom en bardisk kan man t. ex. avlossa ett vapen, förutsatt att man håller det i handen. Ett förslag på modifikation är i så fall att GCL på attackslaget halveras.

Om man misslyckas med en Rörlig manöver får SL avgöra vad som händer. Om man misslyckas med att hoppa över en bardisk så kanske man hamnar ovanpå disken i stället för bakom den, om man misslyckas med att hoppa ut ur en bil så kanske man slår i huvudet. Differensvärdet på det rörliga manöverslaget kan här vara till ledning.

De rörliga manövrerna sker i turordning. Se även 9.2.3. nedan.

9.1.6. STRIDSFASEN

Det finns två sorters strid; *närstrid*, där du angriper med handvapen och naturliga vapen; och *projektilstrid*, där du angriper med kast- och projektilvapen. Båda följer samma grundläggande principer.

För att avgöra huruvida du träffar med en attack så slår du ett färdighetsslag i rätt färdighet (Gevär för en laserkarbin, Automatvapen för en k-pist, Enhands närstridsvapen för en blydagg, etc.). Din Grundläggande Chans att Lyckas modifieras av en rad faktorer vilka beskrivs nedan (se sektion 9.2.4.). Resultatet av din attack finner du nedan (se Vapentabellen och sektion 9.3.).

Normalt kan man bara göra en attack per stridsrunda. Om du har ett vapen i varje hand, får du anfalla med alla vapnen. Din GCL för varje vapen divideras då med antalet attacker (se även sektion 9.2.4. och den frivilliga regeln Uppdelning av attackförmåga på flera attacker).

Varje gång du själv blir attackerad får du göra ett Undvikandeslag. Ju fler Undvikandeslag du tvingas göra, desto mindre blir chansen att du lyckas. Se sektion 9.2.2. nedan.

Attackerna sker i turordning. Om någon gör flera attacker, så gör alla först sin första attack (i turordning), därefter gör de som vill en andra attack (i turordning), o. s. v.

9.1.7. ÖVRIGA MANÖVERFASEN

Du kanske vill använda en färdighet, t. ex. Finna dolda ting, eller rota igenom din ryggsäck. Spelledaren måste då själv avgöra hur lång tid din handling tar och vilka konsekvenser den har. Även övriga manövrer, t. ex. att ladda om ett vapen, starta ett fordon, byta från ett vapen till ett annat, etc., sker i denna fas.

Dessa manövrer kräver ofta inget färdighetsslag, men i trängda situationer där det finns risk för misslyckande kan det ändå vara bra att kolla. För att starta en bil använder du Markfordon, för att ladda om en k-pist Automatvapen, för att stoppa ned ett vapen och dra ett annat krävs inget färdighetsslag, etc. Misslyckande med en färdighetskontroll betyder att du måste försöka igen nästa runda; fummel betyder att tändningsnyckeln går av, magasinet fastnar snett, etc.

Om du vill meddela dina kamrater något under striden sker detta i så fall sker i denna fas. Korta utrop som "Hjälp!" eller "Framåt!" räknas inte, utan kan skickas när som helst i stridsrundan. Längre meningar, t. ex. "Hej, Pete — du måste slå på lasersiktets makrofunktionella induktionator för att kunna grilla den där röda roboten i mitten!" tar upp en hel SR och tillåter endast förflyttning (halva förflyttningsförmågan) och Undvikandeslag.

9.2. STRID

Det finns två sorters strid: *närstrid*, där du angriper med handvapen och naturliga vapen; och *projektilstrid*, där du angriper med kast- eller skjutvapen. Båda följer samma grundläggande principer. När du anfaller så använder du vapnets färdighet. Vilken färdighet som skall användas till vilket vapen står i Vapentabellen.

När du försöker parera en närstridsattack eller ducka undan en projektil så använder du färdigheten Undvika (se sektion 9.2.2.).

9.2.1. ATTACKER

Under stridsfasen kan du göra en attack med varje vapen du håller i handen. Om du gör mer än en attack så divideras din GCL för varje attack med antalet attacker. Gör du sammanlagt tre attacker (kräver mutationen Multilimbi eller att du använder den frivilliga regeln för Flera attacker) i samma SR måste du alltså dela GCL för varje attack med tre. Du dividerar alltid *efter* du lagt på de övriga modifikationerna.

Attacken går till så här:

1 Räkna ut CL. Du tar då din GCL och lägger till alla tillämpliga modifikationer (se sektion 9.2.4.).
2 Slå ett färdighetsslag i den vapenfärdighet du vill använda.
3 Om slaget är lägre än din CL har du lyckats träffa din motståndare. Gå till steg 5.
4 Om slaget är högre än din CL har din attack missat. Gå till steg 6.
5 Målet för attacken slår omedelbart ett får-

dighetsslag i Undvika med alla tillämpliga modifikationer (se sektion 9.2.2.). Om färdighetsslaget lyckas har han lyckats undvika attacken och tar ingen skada. Om färdighetsslaget misslyckas tar han skada enligt Vapentabellen.

6 Nu skall nästa person i turordningen göra sin attack. Gå till steg 1. Har alla deltagare i striden gjort varsin attack så får de som är berättigade en andra attack göra denna nu. Gå då till steg 1 igen. Har alla deltagare i striden gjort alla sina attacker så går ni vidare till nästa fas i Stridsrundan.

9.2.2. UNDVIKANDE

Varje gång någon lyckas med ett anfall mot dig får du göra ett Undvikandeslag. Du måste dock se personen som anfaller dig och vara medveten om att han anfaller dig. Om anfallaren t. ex. håller sitt vapen dolt kan du naturligtvis inte vara medveten om att du blir attackerad.

För varje gång du Undviker en attack i en stridsrunda så minskar din Grundläggande Chans att Lyckas med 10, oavsett om du lyckas eller inte. Chansen att Lyckas kan dock aldrig vara mindre än 5%.

Om ditt Undvikandeslag lyckas så tar du ingen skada alls. Om slaget misslyckas så tar du skada enligt Vapentabellen nedan.

Vissa attacker kan man inte Undvika, t. ex. splitter från en granat eller Perfekta attacker. Då man är målet för en sådan attack, medför den *inte* att man får något extra minus på Undvikandeslaget om man vill Undvika en annan attack senare i stridsundan.

Se Tabellhäftet för en tabell över de modifikationer som gäller för Undvikandeslaget.

9.2.3. ATT SÖKA SKYDD

Det kommer ofta att inträffa att du vill kasta dig ned bakom något för att söka skydd. För att avgöra hur pass snabbt och effektivt du gör detta så slår du ett färdighetsslag i Rörliga manövrer. Lyckas färdighetsslaget så har du lyckats söka skydd på det sätt du tänkte och för full bonus för skyddet (SL avgör hur mycket ditt skydd döljer din kropp), misslyckas du så blir du bara skyddad till hälften. Fumlar du har du inget skydd alls, och du får inte göra några Undvikandeslag senare i stridsrundan.

Exempel: Du går in i en ruggig gränd och plötsligt ser du tre män hoppa fram ur skuggorna med höjda vapen. Vad gör du? Jo, naturligtvis kastar du dig ned bakom närmaste soptunna. Slå ett Rörligt manöverslag. Avgör om du vill ha fullt skydd (då kan du själv inte anfalla, och du ser inte vad de tre männen gör) eller halvt skydd (de tre männen får då -50 på sina attacker, och du kan själv anfalla). I den runda som du gör ditt manöverslag har du bara halverad chans på din attack.

9.2.4. MODIFIKATIONER PÅ ANFALLSSLAGET

Förutom modifikationen för antalet attacker spelar flera andra faktorer in då du gör ditt anfallslag, t. ex. räckvidd, omladdning, förflyttning hos dig och hos målet, blockerande objekt, synförhållanden, etc.

Observera att vissa vapen får en extra modifikation om man håller dem med 'fel' antal händer (om du t. ex. håller en pistol med två händer eller en k-pist med en hand). Dessa modifikationer står angivna i Vapentabellen.

Om du gör flera attacker (antingen i kraft av den frivilliga regeln för Flera attacker eller om man har flera vapen), så appliceras alla andra modifikationer *efter* det att du dividerat för antalet attacker.

Se Tabellhäftet för en tabell över modifikationerna.

9.3. SKADOR

Om försvararen får skada av anfallet så ska angriparen slå den tärningskombination som anges vid vapnet och dessutom sin eventuella skadebonus (endast vid närstridsattacker). Från denna summa subtraheras absorptionen hos försvararens rustning och naturliga skydd. Skillnaden visar hur många kroppspoäng försvararen förlorar.

Om anfallaren slog ett perfekt slag när han använde sin vapenfärdighet innebär det att vapnet och skadebonusen automatiskt vållar maximal skada och att försvararen inte får tillgodoräkna sig sin rustning eller naturligt skydd för att minska skadan. En Perfekt attack kan heller inte Undvikas.

Exempel: Dingo skjuter på Traffaut med en pistol av typ Walther PPK och träffar. Traffaut misslyckas med sitt Undvikandeslag och tar därför skada. Dingo slår 2T4+1 för att se hur mycket skada hans attack gör. Han slår 1 och 3, vilket ger resultatet 5 (1+3+1), och Traffaut tar 5 KP i skada. Hade Traffaut haft en skottsäker väst på sig, så hade denna absorberat 6 poäng av skadan, så att han inte hade tagit någon skada alls.

Effekterna av skador och hur de läks kan du se i sektion 9.6.

9.4. VAPENTABELLER

Vapentabellerna finns i Tabellhäftet. Här nedan förklaras tabellernas rubriker:

FATTNING

I denna kolumn anges hur många händer man måste fatta vapnet med. I de fall där det står '1H/2H' så kan man antingen fatta vapnet med en eller två händer. Vilka effekter detta ger anges i tabellen.

FÄRDIGHET

I denna kolumn anges vilken färdighet som normalt används till vapnet.

TYP

Här står vapnets namn eller beteckning.

KALIBER

De flesta projektilvapen har en kaliber. Kaliber är ett mått på kulans diameter och mäts i millimeter eller tum (förkortas "). För enkelhetens skull så är all ammunition i Mutant unik, så att varje ammunitionstyp bara passar till en sorts vapen. Man kan således inte använda samma ammunition till två olika vapen, även om de är av samma kaliber.

Vid energivapen anges ingen kaliber.

STYRKA

För att kunna hantera ett vapen utan problem måste du ha en viss styrka. Vid varje vapen står vilken STY som krävs. För att du ska kunna använda ett vapen utan avdrag måste du ha minst den STY som vapnet kräver. Är din STY lägre så får du -10 på CL för varje STY-poäng som fattas.

SKADA

I denna kolumn anges vilken tärningskod som skall användas för att avgöra hur stor skada vapnet gör om det träffar.

RÄCKVIDD

Här står grundräckvidden för vapnet. Ett mål kan befinna sig på detta avstånd utan att man får avdrag för avstånd. Se Avståndsstabellen i Tabellhäftet för vidare information.

VIKT

Här anges hur mycket vapnet väger då det är fulladdat. Om man beräknar belastning så avrundar man uppåt till närmsta antal halvkilon. Decimalerna tjänar bara som jämförelse.

OMLADDNING (FRIVILLIGT VÄRDE)

I denna kolumn anges hur lång tid det tar att ladda om vapnet.

MAGASIN (FRIVILLIGT VÄRDE)

Här anges hur många kulor (skott, projektiler, etc.) vapnets magasin rymmer. I normal strid anses vapnet alltid vara laddat.

SALVA (FRIVILLIGT VÄRDE)

Här anges hur många projektiler man maximalt kan avlossa i en stridsrunda. I normal strid kan man bara avlossa ett skott/en salva per SR.

ELDAVBROTTSVÄRDE, EV (FRIVILLIGT VÄRDE)

I denna kolumn anges vapnets EV.

9.4.1. AUTOMATVAPEN

I kategorin Automatvapen ingår k-pistar, automatkarbiner och kulsprutor. Automatvapen kan avlossa flera projektiler under en mycket kort tidsrymd (10 - 20 st per sekund). Detta gör att man kan avlossa salvor som sveper över ett större område. Därför gäller speciella regler för automatvapen.

Automatvapen kan avlossa tre olika slags eld; *automateld* (alla automatvapen), *tre-skottssalvor* (endast automatkarbiner) eller *patronvis eld* (ej kulsprutor).

AUTOMATELD

När man avlossar *automateld* så kan man skjuta på obegränsat antal mål. GCL modifieras beroende på avståndet mellan de enskilda mål man försöker träffa. För varje meter som skiljer dem åt så får man -5 på GCL. Man mäter alltid avståndet mellan de två enskilda mål som befinner sig längst ifrån varandra. Skjuter man bara på ett enda mål så får man ingen modifikation, men målet har -25 på Undvika och tar dubbel skada.

När man skjuter automateld så slår man ett attackslag och ett slag för skada för varje enskilt mål i skottfältet.

Om du använder den Frivilliga regeln för Omladdning: På varje meter som skottfältet tar upp avlossar du fyra patroner. För att du skall kunna gör en attack med automateld krävs alltså att du har minst fyra patroner kvar i magasinet. Om du har mindre än fyra patroner kvar; se Tre-skottssalvor nedan.

Exempel: Mutanten Kotnik har en AK 47:a som är inställd på 'Automateld'. Framför sig ser han tre MetroPoliser komma rusande mot

honom med höjda vapen, reglementsenligt med tre meters mellanrum. Kotnik skjuter, och eftersom de bägge 'flankpoliserna' har sex meter mellan sig så får Kotnik -30 på GCL. Alla hans attackslag lyckas, och alla tre poliserna måste nu slå varsitt Undvikandeslag. En utav dem misslyckas, Kotnik slår 14 i skada, men eftersom polisen bär kravallrustning (abs 6) så förlorar han bara 8 KP.

Om Kotnik hade valt att bara skjuta på en av MetroPoliserna så hade han inte haft någon modifikation; däremot hade MetroPolisen haft -25 på chansen att Undvika och hade dessutom tagit dubbel skada vid en träff.

TRE-SKOTTSSALVOR

Om man ställer in vapnet på *tre-skottssalva* så avlossar man tre skott i snabb följd (det tar ungefär 3/10 sekund). Under denna tid hinner man inte både flytta vapnet och sikta.

En attack med en tre-skottssalva sker precis som en vanlig automateldsattack, men man kan bara skjuta på ett enda mål.

Kulsprutor och k-pistar kan inte avge treskotssalvor.

Om du använder den Frivilliga regeln för Omladding: För att du skall kunna avlossa en tre-skottssalva krävs givetvis att du har minst tre patroner kvar i magasinet. Om du har mindre än tre patroner kvar; se Patronvis eld nedan.

PATRONVIS ELD

När man avger *patronvis eld* så fungerar en k-pist precis som en pistol och en automatkarbin precis som ett gevär (använd respektive färdighet). Kulsprutor kan inte avge patronvis eld.

9.4.2. ENERGIVAPEN

Energivapen skadar genom att offret träffas av en energiurladdning. De laddas med magasin – batterier – som räcker för så många skott som står i kolumnen 'Mag.'.

BEDÖVNINGSPISTOL

Bedövningspistolen avfyrar en elektrisk urladdning i form av en blå blixt. Urladdningen har styrka 12 på Motståndstabellen och målet försvarar sig med sin FYS. Om attacken lyckas så faller offret omkull och är medvetslöst i 1T10 minuter. Lågteknologiska rustningar ger inget skydd, medan högteknologiska rustningar tar bort vapnets effekt fullständigt.

Den elektriska urladdningen söker sig automatiskt till det närmaste upprättstående föremålet i urladdningens väg. Man kan således inte skjuta 'förbi' en annan person eller ett föremål. Man kan heller inte Undvika en attack med en bedövningspistol.

LASERVAPEN

Ett laservapen avfyrar en koncentrerad ljusstråle. Strålen bildar ett snyggt joniseringsspår genom luft eller vatten och avger en svag knall när joniseringsspåret imploderar. Rustningar skyddar som vanligt mot laservapen, och man Undviker attacker med laservapen som vanligt.

MASERVAPEN

Ett maservapen avfyrar en koncentrerad radiostråle med mycket kort våglängd. Strålen är helt osynlig och ljudlös. Högteknologiska rustningar har dubblad absorption mot maser.

NEUTRONVAPEN

Ett neutronvapen avfyrar en osynlig stråle

ANSLAGSVERKAN (FRIVILLIG REGEL)

Vem har inte sett filmer där folk kastas tre – fyra meter bakåt när de får kulan från en Magnum 45:a i bröstet, för att sedan slungas baklänges ut genom ett fönster och falla tio våningar?

Orsaken till detta är att när du träffas av en projektil, så övergår dess rörelseenergi till din kropp. Effekten blir att du kastas bakåt av kulans kraft. Ju tyngre projektilen är, och ju snabbare den färdas, desto längre kastas du bakåt.

I Mutant simuleras denna effekt enklast av att sätta in målets STO mot anfallets skada (före avdrag för rustning) i Motståndstabellen. Om skadan övervinner målets STO, så kastas målet 1T4 meter bakåt och faller därefter omkull och kan inte göra någonting alls under resten av rundan. Om skadan övervinner den träffades STO med mer än 25 poäng så slås han dessutom medvetslös.

SIKTE (FRIVILLIG REGEL)

Om man använder ett projektilvapen så kan man ägna en hel Stridsrunda åt att sikta, och man får då +25 på kommande attack. Under den SR som man siktar får man inte göra något annat (inte ens skicka meddelande). Om man tvingas Undvika, blir sårad eller allvarligt störd på annat sätt så förlorar man fördelarna av att ha siktat. Målet får heller inte röra sig alltför snabbt (SL:s bedömning).

neutroner. Neutronerna absorberas gradvis av luften och skadan minskas därför med avståndet. Grundskadan står i vapentabellen. Denna grundskada avtar med en poäng för varje meter det är mellan vapnet och målet. Om man använder ett neutrongevär (grundskada 18) mot ett mål som befinner sig 10 meter bort, så tar alltså målet 8 kroppspoäng i skada (18 - 10 = 8).

Inga rustningar skyddar mot neutronvapen. Attacker kan dock Undvikas som vanligt.

9.4.3. GASPISTOL

Gaspistolen skjuter iväg en ampull med gas. Det finns flera olika gastyper, vars effekter beskrivs i tabellen nedan. Under "Effekt" beskrivs de effekter som drabbar alla, och (inom parentes) de effekter som drabbar dem vars FYS övervinns av giftet.

Gasen påverkar levande varelser upp till tio meter bort.

Gastyp	**Giftstyrka**	**Effekt**
Sömngas	15	SMI och INT halveras i 60–FYS minuter. (Offret blir medvetslöst i 60–FYS minuter.)
Giftgas	12	Skada 2T10 KP. (Döden.)
Tårgas	18	SMI och INT halveras så länge offret befinner sig i gasen. (Offret kräks i 20 SR och kan inte göra något annat under tiden.)

9.4.4. HAGELGEVÄR

Hagelgevär avfyrar en svärm av små kulor. Dessa kan träffa flera mål samtidigt. Eftersom spridningen ökar med avståndet, så minskar dock det antal hagel som träffar varje mål, och sålunda deras skada. "Antal mål" i nedanstående tabell visar hur många människostora varelser en svärm kan träffa under förutsättning att målen står maximalt en meter från varandra.

Laservapnet 'ankfot' är ett laserhagelgevär och fungerar precis som vanliga hagelgevär. 'De' kan dock inte sågas av.

Man har halverad chans att Undvika en hagelgevärsattack.

Se tabellhäftet för en tabell över hagelgevärens verkningar på olika avstånd.

9.4.5. NÅLPISTOL

Pistolen avfyrar en liten nål som inte vållar någon skada på KP. Däremot ska man se efter om nålen tränger igenom huden och injicerar sitt gift. Slå 1T6+3. Om resultatet är högre än absorberingen hos målets rustning har nålen lyckats penetrera huden, och giftet kan då ha effekt.

Nålen kan injicera olika typer av gifter, vilka är beskrivna i gifttabellen. De effekter som står inom parentes drabbar de offer vars FYS övervinns av giftstyrkan. De övriga effekterna drabbar alla som blir injicerade.

Gifttyp	**Giftstyrka**	**Effekt**
Sövande	15	SMI och INT halveras i 60–FYS minuter. (Offret blir medvetslöst i 60–FYS minuter.)
Dödande	12	Skada 2T10 KP. (Döden.)
Förlamande	10	–50 på alla färdigheter i 60–FYS minuter. (Offret kan inte röra sig alls i 60–FYS minuter.)

EN NOTIS OM AUTOMATVAPEN

Automateld är som alla märker ett mycket effektivt sätt att stoppa en fiende. Det finns flera stora nackdelar med automatvapen; dels så har de ganska stor rekyl, dels så tar ammunitionen slut ganska snabbt, dels så är de ömtåliga och framför allt är de väldigt dyra. Många av dessa nackdelar är simuleras i Mutant av frivilliga regler, och därför kan automatvapnen verka alldeles för kraftfulla om man inte använder de frivilliga reglerna för omladdning och eldavbrott. Ett förslag är att man låter bli att dubbla automatvapnens skada om man inte använder dessa frivilliga regler.

9.4.6. BLÅSRÖR

En pil från ett blåsrör vållar ingen skada på KP. Om pilen är förgiftad är det viktigt att avgöra om den tränger igenom huden. Slå 1T8. Om resultatet är högre än absorberingen hos målets rustning har pilen lyckats penetrera huden, och giftet kan då ha effekt. Samma regler gäller för nålpistoler, men där slår man 1T6+3 i stället för 1T8.

9.4.7. RAKETGEVÄR

Raketgevär avlossar en projektil som exploderar då den träffar sitt mål. Skadenoteringen i vapentabellen anger den skada som målet tar. Alla inom 3 meters radie tar halva denna skada.

9.4.8. GRANATER

Granater finns i två utföranden; som handgranater eller som granater som skjut iväg med granatgevär.

Alla handgranater är äggformade och väger 0,3 kg styck. När man vill använda en handgranat lossar man säkringen och kastar iväg den. Den detonerar nästa SR. För att träffa det han vill ska kastaren lyckas med ett SMI-kast. Han kan maximalt kasta STY x 4 meter.

För att avlossa ett granatgevär använder man färdigheten Gevär.

GASGRANAT

Det finns olika slags gasgranater, även om tårgas är den vanligaste. Gasmolnet sprider sig inom 1T6+7 meters radie.

Gastyp	Giftstyrka	Effekt
Sömngas	15	SMI och INT halveras i 60–FYS minuter. (Offret blir medvetslöst i 60–FYS minuter.)
Giftgas	12	Skada 2T10 KP. (Döden.)
Tårgas	18	SMI, INT och Iakttagelseförmåga halveras så länge offret befinner sig i gasen. (Offret kräks i 2 SR och har alla GCL halverade under 1T4 timmar.)

RÖKGRANAT

Rökgaranten sprider ett tätt moln av vit rök med 1T6+12 meters radie. Det går inte att se i röken, men sonar påverkas inte. Röken varar i 2T6 SR.

SPLITTERGRANAT

Granaten sprutar metallsplitter omkring sig när den exploderar, d. v. s. 10 sekunder efter osäkringen. Alla inom fem meters radie får 5T6 poäng i skada, alla inom 5 - 10 meters radie 3T6, alla inom 11 - 25 meters radie 1T6. Det går att klara sig genom att ta skydd bakom ett solitt föremål (ingen skada; kräver Rörligt manöverslag), eller genom att kasta sig ned på marken (halv skada; avrunda nedåt; kräver Rörligt manöverslag) däremot inte genom att Undvika.

SPRÄNGGRANAT

Spränggranater måste skjutas iväg med granatkastare och exploderar vid träff. Målet tar 6T10+10 i skada; alla inom fem meters radie får 3T6 poäng i skada, alla inom 5 - 10 meters radie 1T6. Det går att klara sig genom att ta skydd bakom ett solitt föremål (ingen skada; kräver rörligt manöverslag), eller genom att kasta sig ned på marken (halv skada; avrunda nedåt; kräver rörligt manöverslag) däremot inte genom att Undvika.

9.5. SKYDD

I Tabellhäftet finns tabeller över rustningars och sköldars vikt, pris och verkningar.

9.5.1. RUSTNINGAR & NATURLIGT SKYDD

Rustningar är olika slags tillverkade skydd som en varelse kan bära, t. ex. skottsäker väst eller hjälm. Naturligt skydd är inbyggt; det kan t. ex. röra sig om tjock päls eller läderhud.

Rustningar och naturliga skydd absorberar ett antal poäng från den skada som ett vapen vållar. De kan skydda mot hur många angrepp som helt under en SR.

Du kan bara bära en rustning. Om du har ett naturligt skydd *och* en rustning läggs deras absorption samman.

Somliga rustningar skyddar dessutom mot eld, syra, gaser och strålning:

PILOTSTÄLL

Pilotställ skyddar mot eld (rustningens abs ökas med 15 mot eld), syra (beständig mot alla syror med STY 10 eller lägre) och strålning (minskar skadan per timme med 15). Pilothjälmen har inbyggd gasmask som skyddar mot alla gaser samt kommunikationsutrustning.

KRAVALLRUSTNING

Kravallrustningar skyddar mot eld (abs ökas med 12).

STRIDSRUSTNINGAR

Stridsrustningar skyddar mot radioaktiv strålning (minskar skada per timme med 15) och eld (abs ökas med 5). Om man dessutom har en tillhörande hjälm så man skyddad mot alla gaser. Hjälmen är dessutom försedd med kommunikationsradio.

VAKUUMDRÄKT

Med en vakuumdräkt med hjälm tar man ingen skada av gaser, strålning eller vakuum. Den absorberar dessutom 10 poäng i skada som orsakas av syror.

UPPDELNING AV ATTACKFÖRMÅGA PÅ FLERA ATTACKER (FRIVILLIG REGEL)

Med denna frivilliga regel så kan du under Stridsfasen kan du göra mellan en och fem attacker. Du får göra högst en attack med varje närstridsvapen. Maximalt antal attacker med ett avståndsvapen står i Vapentabellen, i kolumnen 'Salva'. Med kastvapen så kan du göra högst en attack per SR.

Ju fler attacker du gör, desto lägre blir din chans att lyckas med varje anfallsslag. Om du skjuter fem gevärsskott i samma SR, divideras din GCL i Gevär med 5 för att få fram din CL för varje enskilt skott. Gör du en närstridsattack och två projektilattacker, så divideras både CL i närstridsfärdigheten och i projektilfärdigheten med 3. Alla övriga modifikationer appliceras *efter* du dividerat.

Du kan alltid bara göra högst fem attacker per SR, oavsett om du har ett projektilvapen i varje hand (ammunitionen kommer dock att räcka lite längre...).

Även om du har mutationen Multilimbi kan du aldrig göra fler än fem attacker per SR.

Här nedan finns en lathund för beräkning av CL vid flera attacker.

LATHUND

	Antal Attackslag				
CL	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
5%	5%	–	–	–	–
10%	10%	5%	–	–	–
15%	15%	7%	5%	–	–
20%	20%	10%	6%	5%	–
25%	25%	12%	8%	6%	5%
30%	30%	15%	10%	7%	6%
35%	35%	17%	11%	8%	7%
40%	40%	20%	13%	10%	8%
45%	45%	22%	15%	11%	9%
50%	50%	25%	16%	12%	10%
55%	55%	27%	18%	13%	11%
60%	60%	30%	20%	15%	12%
65%	65%	32%	21%	16%	13%
70%	70%	35%	23%	17%	14%
75%	75%	37%	25%	18%	15%
80%	80%	40%	26%	20%	16%
85%	85%	42%	28%	21%	17%
90%	90%	45%	30%	22%	18%
95%	95%	47%	31%	23%	19%
100%	100%	50%	33%	25%	20%

– innebär att du inte kan göra så många attacker med å låg GCL.

PERFEKTA TRÄFFAR (ALTERNATIV REGEL)

Somliga kanske tycker att vapnen i Mutant gör för lite skada, särskilt om man inte använder den frivilliga regeln för Träffområden. Det är t. ex. omöjligt att döda någon med ett dolkhugg, vilket är helt felaktigt även i Mutants framtid.

Därför kan man i stället ändra verkningarna av ett perfekt slag, så att en perfekt attack *alltid* är direkt dödande, oavsett Undvikandeslag och rustningar.

Om man tycker att detta är alldeles för orättvist och blodigt, kan man i stället låta ett perfekt slag göra så att KP automatiskt går ned till noll. Detta är det bästa alternativet om man använder den frivilliga regeln för Träffområden. KP går i så fall ned till noll i den träffade kroppsdelen.

Vilket alternativ du än använder så skall perfekta slag vara någonting ytterst fatalt, där varken rustningar eller Undvikandeslag hjälper.

ELDAVBROTT (FRIVILLIG REGEL)

Eldavbrott är när vapnet inte fungerar. Det klickar. Hjältar får inte eldavbrott, och eftersom du är hjälte i Mutant så får naturligtvis inte du heller eldavbrott. Skulle du av någon anledning vilja ha en rollperson som inte är hjälte, så kan det dock vara bra att veta när eldavbrott inträffar.

Eldavbrott uppstår när någonting går fel, när vapnet inte fungerar, helt enkelt. Det kan t. ex. bero på att ett sandkorn kommit in i avfyrningsmekanismen, att en patronhylsa satt sig på tvären i utkastningsmekanismen eller att vapnet på grund av dålig konstruktion klickar i bland (t. ex. när rekylen inte är tillräckligt för att kasta tillbaka slutstycket i avfyrningsposition).

Risken för eldavbrott beror på två faktorer; vapnets konstruktion och hur pass välskött vapnet är.

Vid varje projektilvapen finns ett Eldavbrotts-Värde (förkortas EV). Varje gång du fumlar vid en attack så måste du slå 1T10 för att se om eldavbrott uppstår. Om resultatet av tärningsslaget är lägre än vapnets EV, så uppstår eldavbrott. För att åtgärda eldavbrott krävs två lyckade färdighetsslag i rätt vapenfärdighet. Du får bara göra ett färdighetsslag per SR.

Därmed är det alltså större chans för eldavbrott om du har en låg GCL. Detta är medvetet, och skall i viss mån avspegla hur pass duktig du är att hålla ditt vapen rent och helt.

SL kan också använda denna regel då han tycker att det passar, t. ex. när RPn vadat genom ett kärr utan tillgång till rengöringsattiraljer, då han anser att RPn är på väg att begå ett mycket dumdristigt eller blodtörstigt anfall, då han anser att RPn är alldeles för överlägsen och ändå vill hålla spänningen på topp, etc.

ENERGIRUSTNINGAR

Energirustningar skyddar mot eld (abs ökas med 30), motstår alla syror med STY 15 eller mindre och minskar skadan av strålning med 15 per timme. Om man dessutom har en tillhörande hjälm så skyddar den mot alla gaser. Hjälmen har inbyggd kommunikationsradio.

9.5.2. SKÖLDAR

Om du har en sköld får du en modifikation på alla Undvikandeslag mot anfallare som står i den riktning som skölden är vänd. Modifikationen varierar beroende på sköldens storlek.

9.6. SKADOR OCH LÄKNING

Om du skadas förlorar du kroppspoäng (KP). När din KP når 1 kan du inte längre slåss eller använda några färdigheter och du kan högst röra dig med halva sin förflyttningsförmåga. (Detta gäller inte varelser vars normala KP är 1, 2 eller 3.)

När KP når 0 förlorar du medvetandet och faller omkull. Du blöder och förlorar ytterligare ett KP per minut på grund av detta. När du förlorat ytterligare FYS KP dör du.

Exempel: Om du har FYS 10 dör du när din KP når -10.

Genom att lyckas med färdigheten Första hjälpen eller Medicin kan du stoppa blödningarna hos en medvetslös varelse och förhindra vidare KP-förluster på grund av detta. SL bör modifiera färdighetsslaget beroende på omständigheterna, t. ex. är det lättare att lägga förband på en skottskada än på ett tre decimeter långt skärsår.

Genom de naturliga läkeprocesserna återfår du en förlorad KP på ett dygn. En medvetslös varelse återfår medvetandet efter någon timme, men är oförmögen att göra någonting (röra sig, använda färdigheter eller ens prata) tills hans KP åter har nått 1. Det finns droger som återställer KP på snabbare sätt.

En robot läker inte skador, i stället så måste dessa repareras. Se sektion 7.1. för mer information om detta. Observera att det dessutom krävs en robotreparationssats.

9.7. FUMMELTABELLER

Slå 1T100 för att se vad som händer. Om SL anser att resultatet är omöjligt, ska spelaren slå igen.

OBEVÄPNAD STRID & NATURLIGA VAPEN

01 - 25	Obalans. Får ej anfalla nästa SR.
26 - 40	Vacklar till och missar automatiskt nästa attack.
41 - 50	Allvarlig sträckning. -25 på alla attackslag resten av dagen.
51 - 55	Tappar delar av rustningen. Absorptionen minskar med 2. Gäller ej naturligt skydd.
56 - 65	Snubblar. Det tar en SR att resa sig.
66 - 75	Vrickar foten. Förflyttningsförmågan halveras i tre dagar.
76 - 85	Distraherad. Du har -15 på alla Undvikandeslag nästa SR.
86 - 90	Träffa närmaste vän.
91 - 95	Klumpig rörelse. Nästa fientliga attack lyckas automatiskt.
96 - 99	Rejäl klantighet, slå två gånger på tabellen.
00	Aj då. Alla fiender som gör en närstridsattack mot dig nästa SR får automatiskt in ett perfekt slag.

MISS AV AVSETT MÅL (FRIVILLIG REGEL)

Om ett avståndsvapen (t. ex. pilbåge) missar sitt avsedda mål fortsätter det i en rät linje 50% längre än avståndet till det avsedda målet (dock ej mer än den maximala räckvidden).

Eldvapenprojektiler (t. ex. gevär) och energistrålar fortsätter till det maximala avståndets övre gräns.

Slå i tur och ordning för varje tänkbart mål i projektilbanan för att se om projektilen råkar träffa något. Risken är 1% per STO-poäng. Projektilbanan anses vara 1 m bred.

SKADEMINSKNING VID STORA AVSTÅND (FRIVILLIG REGEL)

Ju längre en projektil färdas, desto mer fart och kraft förlorar den. Den gör därför mindre skada när den träffar sitt mål. Man använder Avståndstabellen för att avgöra hur mycket skadan minskas. Är avståndet Kort så minskas inte skadan alls. Är avståndet Medium så minskas skadan med 5 KP. Är avståndet Långt så minskas skadan med 10 KP, och är avståndet Max så minskas skadan med 15 KP. Skadan kan dock aldrig bli lägre än vapnets minimala skada (minimal skada = den skada vapnet gör om man har maximal otur med tärningarna). Denna skada kan givetvis upphävas av rustningars absorption.

NÄRSTRIDSVAPEN

01 - 10	Vapnet går sönder.
11 - 20	Vacklar till och missar automatiskt nästa attack.
21 - 25	-25 på nästa Undvikandeslag
26 - 35	Allvarlig sträckning. -25 på alla attacker resten av dagen.
36 - 40	Helt ur balans, missar automatiskt nästa 1T3 attacker.
41 - 45	Tappar delar av rustningen. Absorptionen minskar med 2. Gäller ej naturligt skydd.
46 - 50	Snubblar. Det tar en SR att resa sig.
51 - 60	Tappar vapnet inom en meter.
61 - 70	Tappar vapnet inom 1T6 meter.
71 - 75	Vrickar foten. Förflyttningsförmågan halveras i tre dagar.
76 - 85	Distraherad. -15 på alla Undvikandeslag nästa SR.
86 - 90	Träffa närmaste vän.
91 - 95	Klumpig rörelse. Nästa fientliga attack lyckas automatiskt.
96 - 99	Rejäl klantighet. Slå två gånger på tabellen.
00	Aj då. Alla fiender som gör en närstridsattack mot dig nästa SR får automatiskt in ett perfekt slag.

SKJUTVAPEN

01 - 20	Distraherad. -25 på nästa Undvikandeslag.
21 - 40	Distraherad. Kan inte attackera nästa SR.
41 - 50	Automatiskt eldavbrott (se denna frivilliga regel).
51 - 60	Skjuter sig själv i foten. 3KP i skada. Förflyttningsförmåga halveras.
61 - 80	Tappar vapnet vid fötterna.
81 - 85	Träffar närmaste vän i skottfältet.
86 - 95	Vapnet går sönder.
96 - 00	Rejäl klantighet. Slå två gånger på tabellen.

9.8. SÄRSKILDA SITUATIONER

9.8.1. STRID I MÖRKER

Om du inte har mörkersyn måste du reducera din anfallschans och chans att Undvika med -75, men du har alltid minst 5% CL. Om du slåss i svag belysning, t. ex. i skymningen eller i en dåligt upplyst kloakgång är minskningen bara -25.

OMLADDNING (FRIVILLIG REGEL)

I filmerna behöver aldrig en *riktig* hjälte ladda om sitt vapen, lika lite som han behöver gå på toaletten eller använda deodorant. I Mutant är *du* den *riktiga* hjälten, så egentligen skall inte du heller behöva ladda om ditt vapen. Då och då kan det ju dock faktiskt hända att ammunitionen i din M16 tar slut, eller att du just offrat den sista kulan i Colt 45:an på en blodtörstig mutant med dreglande käftar. Vad gör du? Mutanterna blir inte snällare av att du säger att du är en riktigt hjälte. Jo, du inser att filmmakarna ljuger, och sliter upp ett nytt magasin ur axelhölstret. Välkommen till verkligheten!

I vapentabellernas grå fält finns en kolumn som talar om hur många *hela* stridsrundor det tar att ladda vapnet i fråga *fullt*.

Anger tabellen '1' så betyder detta att det tar en hel SR att ladda om vapnet. Omladdningen sker i Övriga manöverfasen i den SR som följer på den SR då du tömde magasinet. Du kan avlossa vapnet som vanligt i den tredje stridstundan.

Anger tabellen '0' så kan du avlossa vapnet redan i nästa SR. Laddningen sker då i Övriga manöverfasen i den SR du tömde ditt magasin, och din attack kan tidigast ske sist av allt i Stridsfasen i nästa SR, oberoende av turordning. (Skall flera personer anfalla 'sist' i samma stridsfas, så avgör turordningen deras inbördes ordning).

Du kan flytta upp till hälften av din förflyttningsförmåga i den SR du ägnar åt att ladda om, *men inte göra några Undvikandeslag!* Om du känner att du vill Undvika så måste du avbryta omladdningen, och rundan går förlorad.

I trängda situationer krävs det ett färdighetsslag i den vapenkategori du vill ladda om för att se om du lyckas. Det räcker med *ett* färdighetsslag, oavsett hur många rundor det skall ta att ladda om. Misslyckas färdighetsslaget så lyckas du inte få in magasinet/kulan, utan måste börja om på nytt nästa runda. Fumlar du, så hamnar magasinet/kulan helt snett och du måste ägna 1T4 ostörda SR åt att ta bort den.

ENERGIKONSUMTION FÖR ENERGIVAPEN

Alla energivapen kräver elenergi för att fungera. Varje magasin innehåller ett specialanpassat energipaket. Det räcker precis för att kunna avfyra den mängd skott som står angivet vid "magasin". Innan man kan använda vapnet igen måste energipaketet laddas upp från en lämplig energikälla, enligt vad SL tycker passar. Omladdning av energivapen sker på samma sätt som för vanliga projektilvapen.

Om du har infrasyn och slåss mot varmblodiga fiender har du ingen minskning på anfallsslaget, däremot -25 på Undvikandeslaget. Om du har sonar får du däremot aldrig några avdrag för mörker; du kan alltid 'se', oavsett ljusförhållandena.

9.8.2. LIGGANDE STRID

Du kan bara anfalla med projektilvapen utom kastvapen. Du har -25 på Undvika.

9.8.3. FALL

När du faller får du 1T10 poäng i skada för varje meter efter de första tre metrarna. Om du lyckas med ett Rörligt manöverslag så minskas skadan med en tiondel av differensvärdet (avrunda nedåt). Observera att rustningar inte ger något skydd mot fallskada.

9.8.4. ELD

Om du hamnar i eld så får du 1T6 i skada under den första stridsrundan, 2T6 under den andra, 3T6 under den tredje, o. s. v. Rustningar som inte är eldfasta skyddar tills den sammanlagda eldskadan blir högre än rustningens absorbering. Sedan fattar kläderna eld och då skyddar rustningen inte på något sätt. Effekten av eldfasta rustningar beskrivs i sektion 9.5.1.

Om dina kläder brinner kan du försöka kväva elden genom att rulla runt på marken. Du måste då klara ett färdighetsslag i Rörliga manövrer för att lyckas.

Robotar tar bara halv skada av eld.

Om du vill kasta en fackla för att antända något brännbart, t. ex. ett bensinfat, använder du färdigheten Kastvapen. Räckvidden är STY x 2 meter. När facklan väl har träffat så har den normalt 50% chans att lyckas antända det önskade målet. Om facklan inte antänder målet innebär det att den har slocknat på vägen eller vid nedslaget, eller att den rullade undan från målet innan det fattade eld. SL måste låta sig styras av sunt förnuft för att avgöra exakt vad som händer. Till exempel är det betydligt större chans att ett torrt halmtak börjar brinna än ett fuktigt.

9.8.5. GIFT

Ett gift angriper sitt offer på motståndstabellen. Varje gift har en styrka, normalt mellan 5 och 20. Giftet försöker övervinna offrets FYS med sin egen styrka på Motståndstabellen. Robotar påverkas inte av normala gifter, däremot finns det speciella anti-robotdroger.

Exakt vilken effekt giftet har beror förstås på vad det är för slags gift. Här är några exempel:

DÖDANDE GIFT

Om försöket lyckas förlorar offret lika många KP som giftets styrka. Om försöket däremot misslyckas förlorar offret bara hälften så många KP.

SÖVANDE GIFT

Om försöket lyckas somnar offret och sover i (Giftets styrka - FYS) timmar (dock minst en timme). Om försöket misslyckas händer blir offret omtöckat och hans SMI och SMI-baserade färdigheter halveras. Effekten varar i 20 - FYS minuter.

9.8.6. STRÅLNING

På många platser finns det stark radioaktiv strålning som skadar levande varelser. Omedelbara effekter av stark radioaktiv strålning är begynnande illamående efter FYS x 2 minuter och kräkningar efter FYS x 4 minuter. Dessutom ger strålningen en skada på mellan 1 och 30 kroppspoäng per timme - FYS (dock minst 1 KP; SL avgör från fall till fall hur stark strålningen är) så länge du vistas i det farliga området.

För varje timme du befinner dig i vissa extremt strålskadade områden kan du dessutom löpa viss risk att ådra dig mutationer och/eller defekter. Risken är 10% - FYS per dygn (dock minst 1%) att något händer. Se nedan.

Robotar tar ingen skada av radioaktiv strålning.

T4	Följd
1	1 fysisk defekt
2	1 fysisk mutation
3	1 mental defekt
4	1 mental mutation

Exempel: Jerry vistas under två timmar i ett novacentrum (extremt strålskadat område). SL ger strålningen värdet 25 poäng/timme och eftersom Jerry bara har FYS 11 så förlorar han 28 KP på två timmar. Det är dessutom 1% risk att han får en mutation. Han har enorm otur, slår '01', och han måste därför slå 1T4 för att avgöra vad som händer. Han slår 3 och får 1 mental defekt. Han slår 1T100 och ser efter i tabellen över Mentala defekter (sektion 5.2.1.) vlken det blir.

9.8.7. VAKUUM

Rollpersonen kan maximalt vistas i vakuum under FYS SR. Efter dessa tar syret slut och

personen förlorar medvetandet. Döden inträder efter ytterligare FYS SR. Detta gäller ej robotar, vilka ej tar någon skada av att vistas i vakuum.

9.8.8. STRID MOT FORDON

Alla fordon har en KP-notering för rutor och kaross. Detta är den skada som fordonet kan ta innan det går sönder. Om en ruta går sönder så fungerar fordonet fortfarande, men det kan inte färdas snabbare än 100 km/h om inte föraren har något slags skydd för ögonen, t. ex. hjälm med visir. Om fordonets rutor i en enda attack tar mer skada än vad det har kvar, så utgör återstående KP innan attacken absorption för de som sitter inuti.

Om karossens KP minskas till 0 upphör fordonet att fungera och stannar/störtar. Det exploderar inom 2T10 SR (bilvraket fungerar då som en spränggranat, se sektion 9.4.8.).

Exempel: En helikopter har 10 KP på rutorna och 90 KP på karossen. Om en attack mot rutorna gör 12 i skada så tar den som träffas 2 KP i skada. Helikoptern fungerar perfekt tills den har tagit sammanlagt 90 poäng i skada; därefter störtar den.

TRÄFFOMRÅDEN (FRIVILLIG REGEL)

För den som vill ha lite mer avancerade stridsregler, kan följande regelavsnitt vara av intresse. Man delar upp kroppen i ett antal kroppsdelar vilka får egna KP och skador. Exakt vilka kroppsdelar det rör sig om varierar från varelse till varelse. Varelser som har 7 KP eller mindre har inte kroppen indelad i träffområden.

Totala KP, summan av STO och FYS, visar hur mycket skada kroppen tål i form av mörbultning och blodförlust innan varelsen förlorar stridsförmågan. Den enskilda kroppsdelens KP visar hur mycket skada just den kroppsdelen tål innan den blir försatt ur stridbart skick. Summan av kroppsdelarnas KP är större än totala KP. Detta är gjort med avsikt, då det visar att en varelse kan förlora medvetandet trots att han fortfarande har fungerande kroppsdelar.

TRÄFFOMRÅDENAS KP

Det är mycket enkelt att räkna ut ett träffområdes KP. För tar man en titt i tabllen över varelsetyper på nästa sida. Där står vilka träffområden varelsen har och dess KP-kod. I Träffområdestabellen, också på nästa sida, avläser man sedan vid skärningspunkten för KP-koden och Totala KP hur många KP kroppsdelen har.

Exempel: En människas huvud har KP-bokstav C. Om människans Totala KP är 12, har huvudet 3 KP.

VARELSETYPER

När du träffar ska du slå 1T20 och avläsa kroppsdelen. Kolumn A används för skjutvapen och närstrid när varelsen inte försvarar sig, t. ex. vid angrepp bakifrån. Kolumn B används vid vanlig närstrid. Detta är endast de tre vanligaste varelsetyperna, och vi uppmanar dig att göra egna tabeller eller komplettera de som finns om det är något du saknar.

SKADORS KONSEKVENSER

Alla skador dras från både Totala KP och träffområdets KP. Om varelsen får så stora skador i ett träffområde att dess KP blir 0 eller mindre så sätts träffområdet ur funktion och kan inte längre användas. Ett ben eller en arm viker sig. Tänk på att det behövs två fungerande armar för att använda färdigheten Första hjälpen.

Bröstkorg, mage och kropp

Om bröstkorg, mage eller kropp reduceras till 1 KP, halveras offrets förflyttningsförmåga och alla dess CL. Om bröstkorg, mage eller kropp reduceras till 0 KP eller lägre, faller varelsen ihop och kan inte göra något så länge som kroppsdelens KP är 0 eller negativ. Den kan möjligtvis krypa undan striden långsamt och använda Första hjälpen på sig själv (halverad CL). Tills någon har lyckats med Första hjälpen blöder varelsen ymnigt och förlorar en KP från Totala KP varannan SR.

Huvud

Om huvudets KP blir 0 eller lägre faller varelsen samman medvetslös. Han förblir medvetslös i en halvtimme och när han vaknar till liv kan han inte göra någonting förrän KP i huvudet har ett positivt värde.

Armar och ben

Om KP i en arm eller ett ben når 2, så har man –25 på alla färdigheter som kräver att man kan använda kroppsdelen obehindrat. Om KP i en arm eller ett ben når 1, så har man –50 på alla färdigheter som kräver att man kan använda kroppsdelen obehindrat. Om KP i en arm eller ett ben når 0, så kan man överhuvud taget inte använda kroppsdelen.

Kritiska skador

Om varelsen får dubbelt så mycket skada i en kroppsdel än vad den tål är kroppsdelen *kritiskt skadad*. En kritiskt skadad arm eller ben måste amputeras. Slå 1T00 för att se hur många procent som måste tas bort. En kritiskt skadad bröstkorg, mage eller kropp innebär att varelsen omedelbart faller medevtslös till marken. Den kommer att förblöda inom FYS SR, om blödningen inte stoppas med Första hjälpen. Ett kritiskt skadat huvud är krossat eller avhugget;

Forts

TRÄFFOMRÅDESTABELL

KP-kod	8 - 11	12 - 15	16 - 20	21 - 25	26 - 30	31 - 35	För varje +5
	Totala KP (STO+FYS)						
A	1	1	2	3	4	5	+1
B	1	2	3	4	5	6	+1
C	2	3	4	5	6	7	+1
D	3	4	5	6	7	8	+1
E	4	5	6	7	8	9	+1
F	5	6	7	8	9	10	+1
G	6	7	8	9	10	11	+1
H	7	8	9	10	11	12	+1
I	8	9	10	11	12	13	+1
K	9*	10	11	12	13	14	+1
L	10*	11	12	13	14	15	+1
M	11*	12	13	14	15	16	+1
N	11*	13*	14	15	16	17	+1
P	11*	14*	15	16	17	18	+1
R	11*	15*	16	17	18	19	+1

* En oskadd varelse kan inte ha högre KP i en kroppsdel än Totala KP.

Alla skador utöver dubbla KP i armar och ben "försvinner" och dras vare sig från kroppsdelens KP eller Totala KP.

Totala KP
Om en varelse har två poäng kvar av Totala KP halveras dess förflyttning och alla CL. Om den bara har en poäng kvar kan den inte använda några färdigheter. När Totala KP når noll förlorar personen medvetandet. När varelsen har förlorat ytterligare FYS antal KP så dör den.

ÖVRIGT

SL får använda sunt förnuft när han tillämpar dessa regler. I vissa lägen är vissa kroppsdelar oåtkomliga. I sådana situtioner ska man slå om.

Om ett angrepp träffar en arm med en sköld måste skadan först tränga igenom skölden innan den skadar armen.

Ibland vill man sikta på en viss kroppsdel. Angriparen får då -25% på CL. Om angreppet lyckas träffas den önskade kroppsdelen.

Mutationer som vållar skada, träffar inte en speciell kroppsdel, utan deras skada dras bara från Totala KP. Detta gäller även sådant someld, vakuum och syra.

När en varelse läker en KP återställs samtidigt en poäng i Totala KP och en poäng i den svårast skadade kroppsdelen. Om varelsen har flera lika skadade kroppsdelar avgör spelaren vilken som läks.

VARELSETYPER

• Människoliknande varelser

A	B	Träffområde	KP-kod
1 - 3	1 - 2	Höger ben	D
4 - 6	3 - 4	Vänster ben	D
7 - 9	5 - 6	Mage	D
10 - 14	7 - 8	Bröstkorg	F
15 - 16	9 - 12	Höger arm	C
17 - 18	13 - 16	Vänster arm	C
19 - 20	17 - 20	Huvud	C

• Fyrbenta djur med smäckra ben (t. ex. häst)

A	B	Träffområde	KP-kod
1 - 5	1 - 10	Benen*	C
6 - 16	11 - 15	Kropp	R
17 - 20	16 - 20	Huvud	D

• Fyrbenta djur med kraftiga ben (t. ex. varg)

A	B	Träffområde	KP-kod
1 - 7	1 - 10	Benen*	E
8 - 16	11 - 15	Kropp	R
17 - 20	16 - 20	Huvud	D

* Om det rör sig om vänster, höger, främre eller bakre ben beror på vilken sida angriparen står på. Man kan inte träffa de ben som är på motsatt sida.

SPECIALREGLER FÖR ROBOTAR

Om en robots kroppsdel tar FYS KP mer i skada än vad det tål så måste den delen kasseras och ersättas.

När en del av en robot skall repareras så modifieras GCL av en del olika faktorer. Dessa är kumulativa, d. v. s. man använder alla som gäller vid en viss tidpunkt.

Modifikationer

-20	Reparatören har endast en fungerande arm
-50	Reparatören har bara 1 KP kvar i huvudet
-10	Reparation av bröstkorg
-20	Reparationen sker under svåra förhållanden, t. ex. strid.
+20	Reparation sker i verkstad.

INNEHÅLL


ÄVENTYRSSPEL